

LE NOUVEAU

**Pif**

N°736

# TARAO

La nuit où il perdit  
la mémoire...

8F.



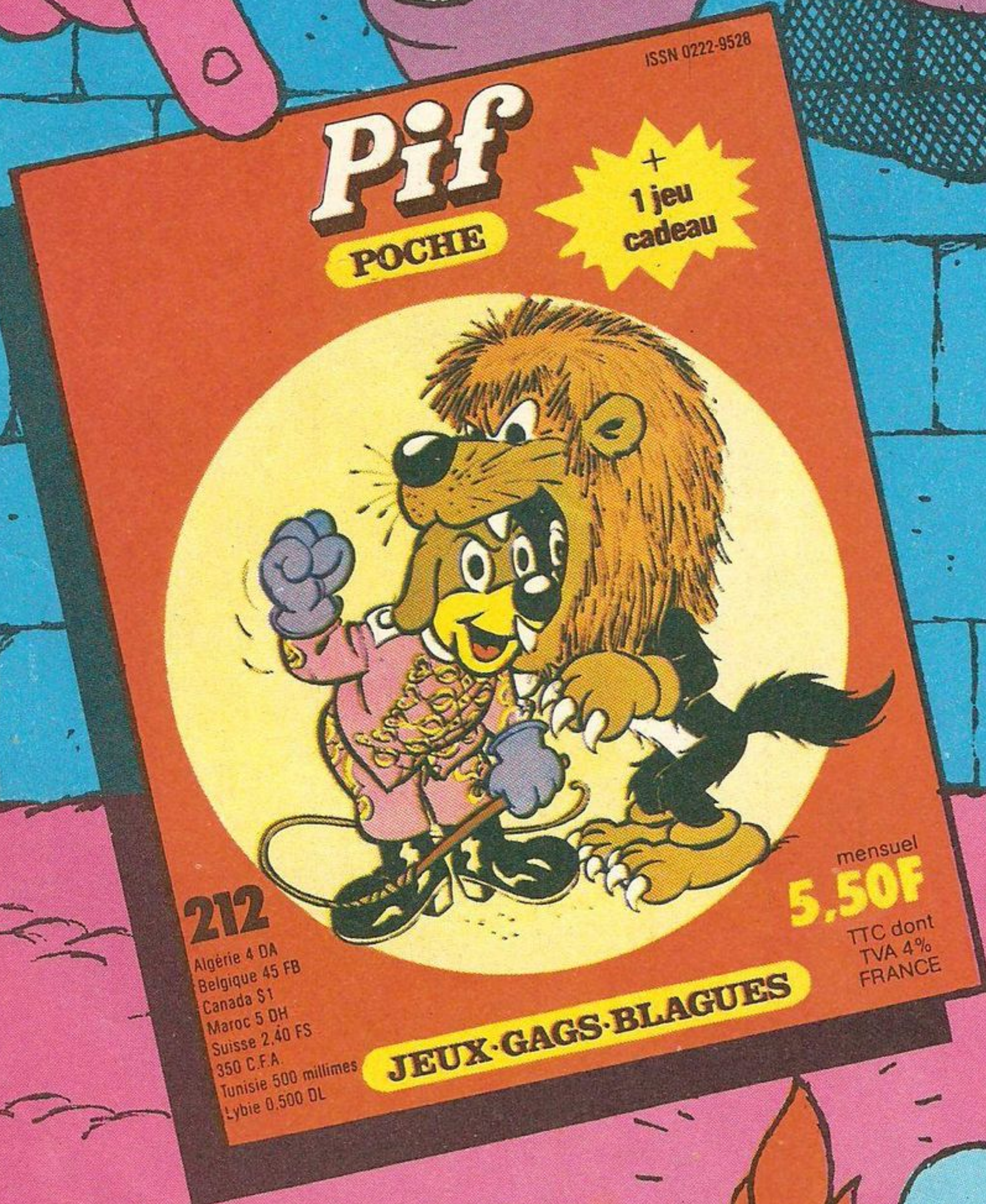
**et son gadget**  
**LE COMBAT**  
**DES**  
**SUMOS**

HEBDOMADAIRE 39<sup>e</sup> ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE.  
ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL.  
MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : \$ 1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.  
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF.  
TUNISIE : 700 MILLIÈS. 1974

M 2806 - 736 8,00 F



# ENCORE PLUS DE FARCES DANS LES NOUVEAUX



EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

**N.M.S. PUBLICATIONS  
PIF-GADGET**

126, rue La Fayette  
75461 PARIS CEDEX 10.  
Tél.: 246.92.25  
Télex: EDIPF 640067 F.

Directeur de la publication:  
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en chef:  
Jean Ollivier

Secrétariat général:  
Nicole Marliac

Rédaction:  
Jean Ollivier, Roger Lecureux,  
Claude Bardavid, Roger Dal,  
Jean Pénichon, Pierre Veillé,  
Léon Wisznia.

Directeur artistique:  
Sacha Kleinberg.

Réalisation:  
Robert Andreucci (Rédacteur  
en chef technique),  
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette:  
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing:  
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial:  
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),  
Pierre Sebahoun (Abonnements):  
Tél.: 287 97 40 poste 28).

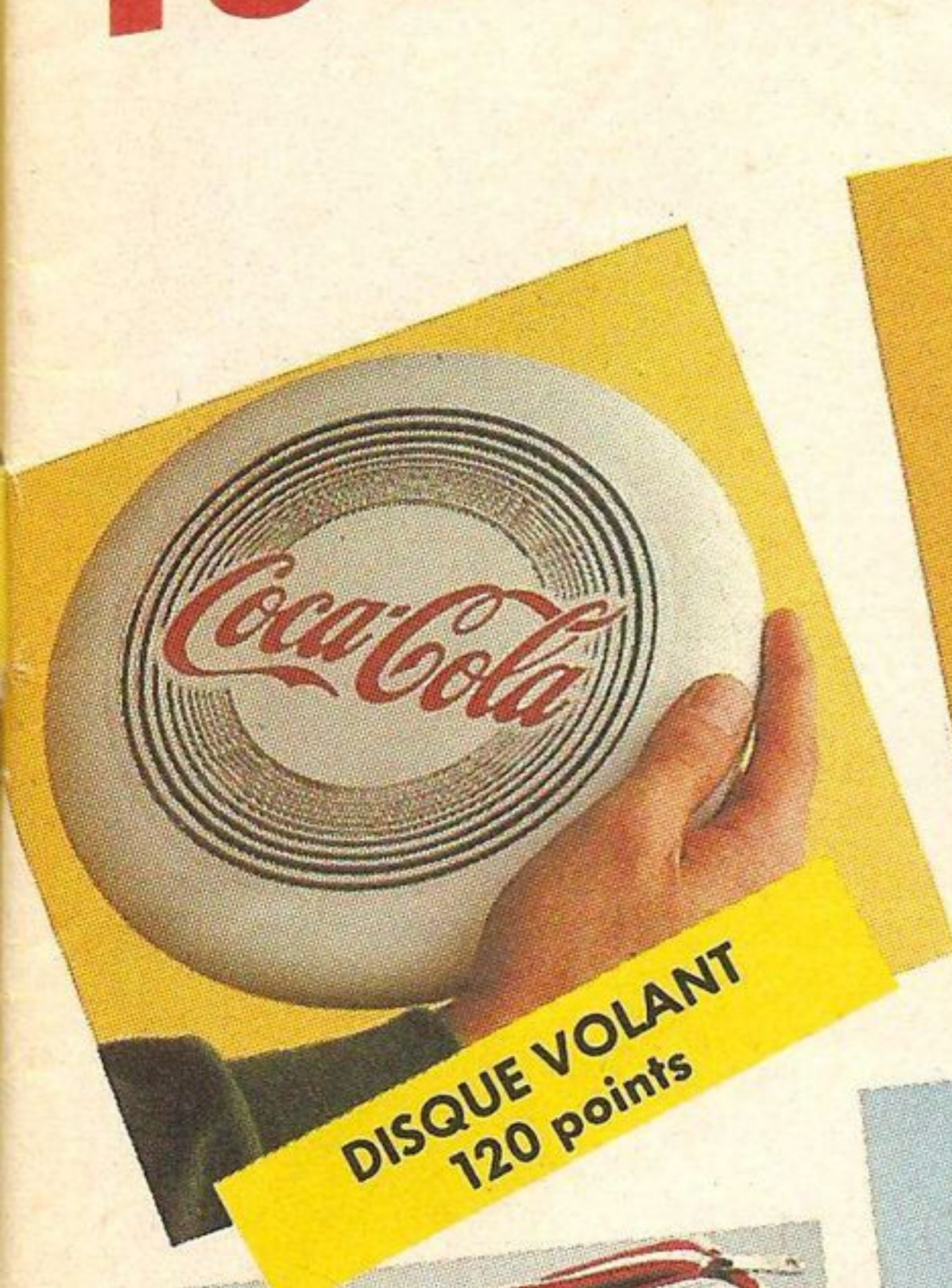
Promotion, relations  
extérieures:  
Andrée Gigaud.

Publicité:  
Media-Cosmos-  
3, avenue de Madrid-  
92521 Neuilly. Tél.: 747.16.00.  
Jean-Pierre Soupa (Directeur),  
Suzel Messerschmitt  
(Chef de publicité).

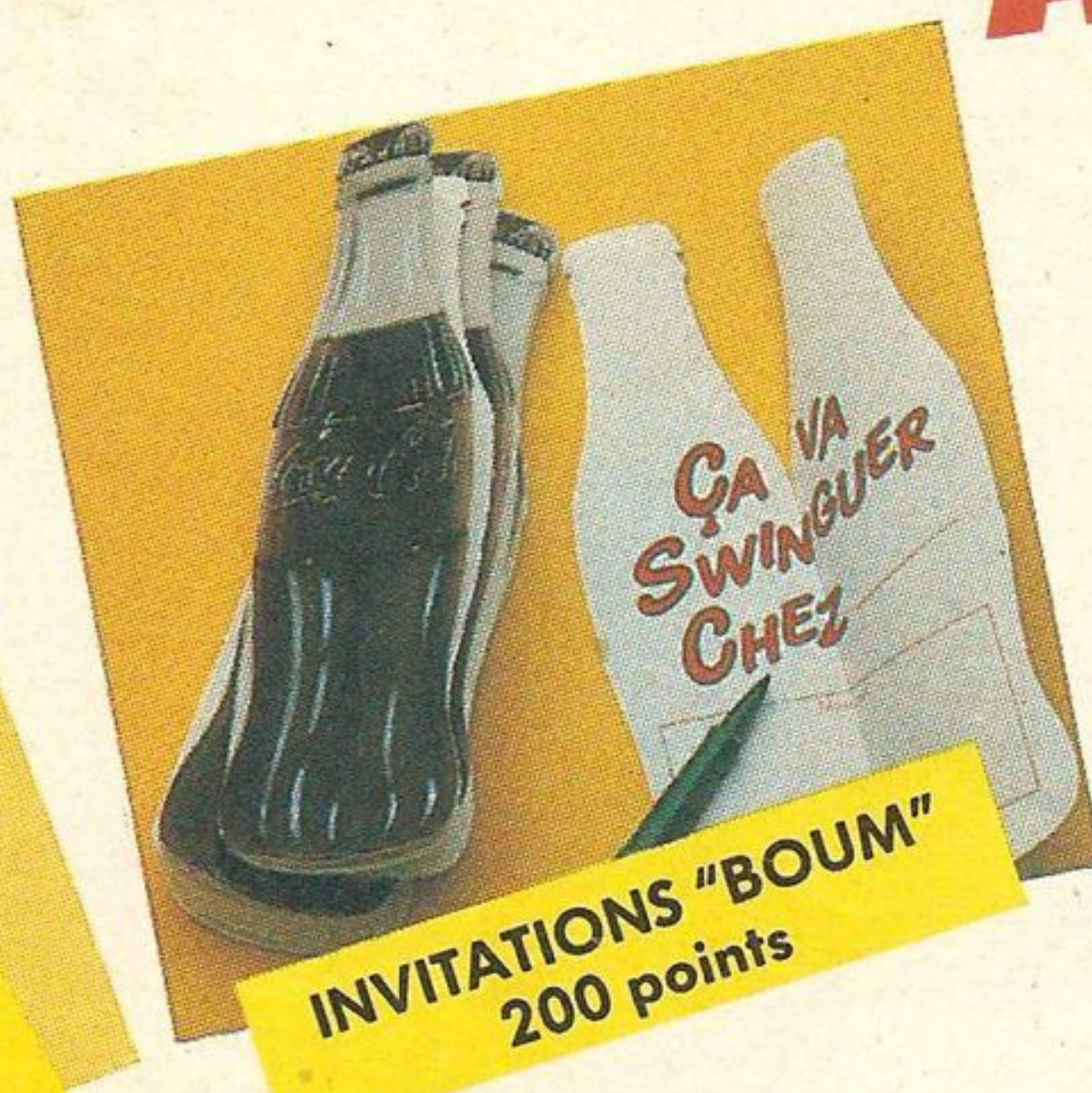




# TU PEUX TOUT AVOIR A COUPS DE POINTS!



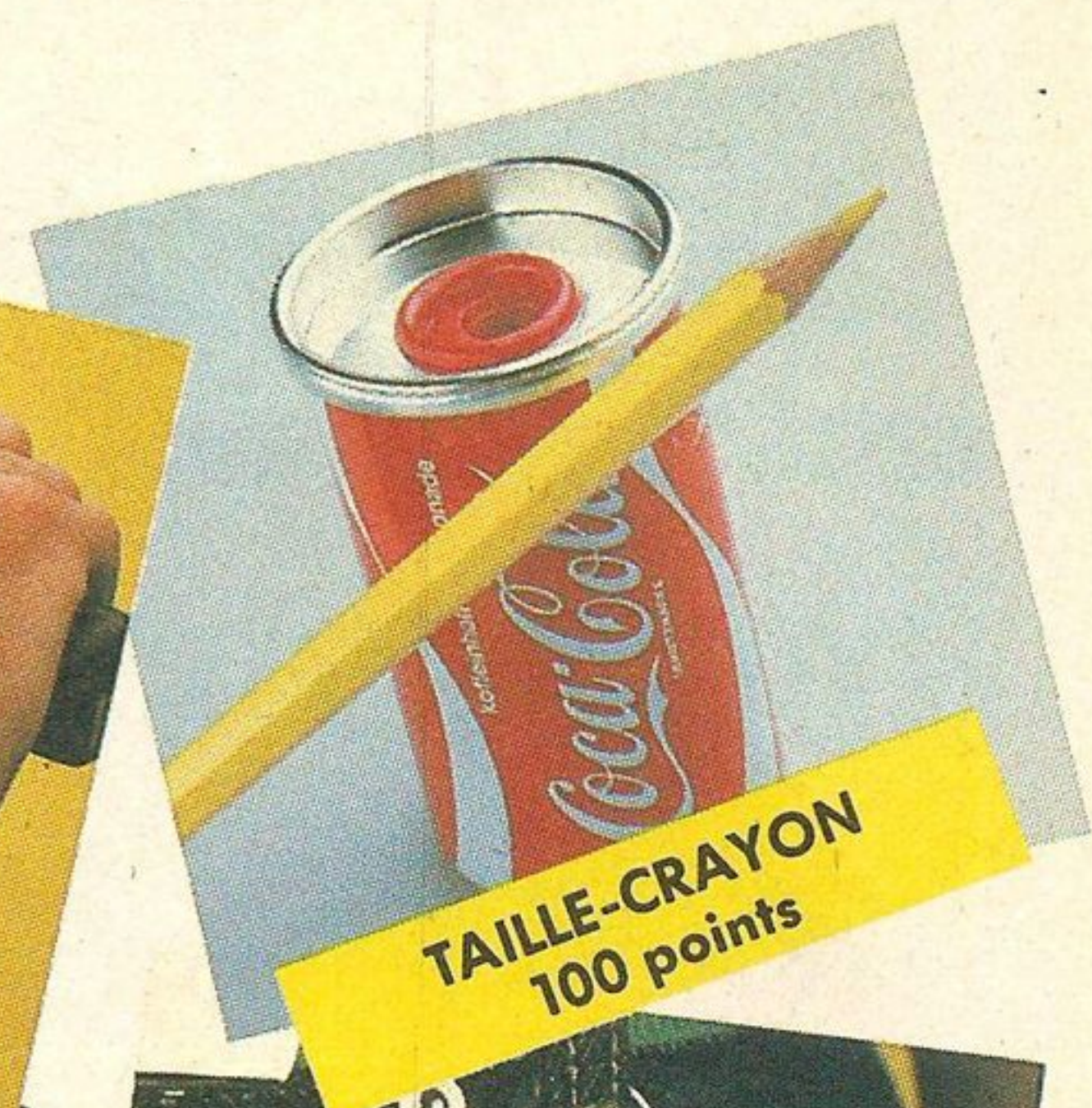
**DISQUE VOLANT**  
120 points



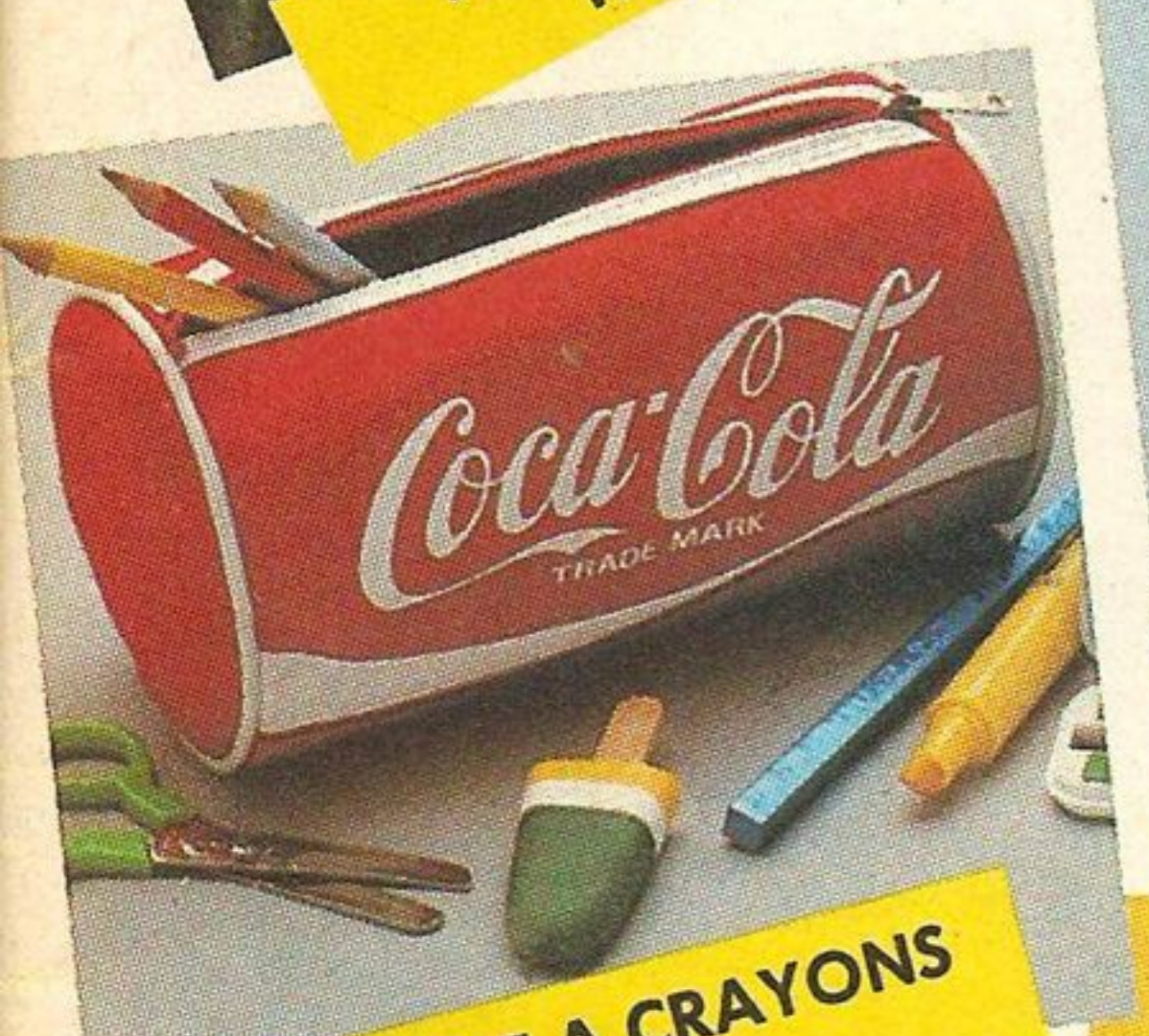
**INVITATIONS "BOUM"**  
200 points



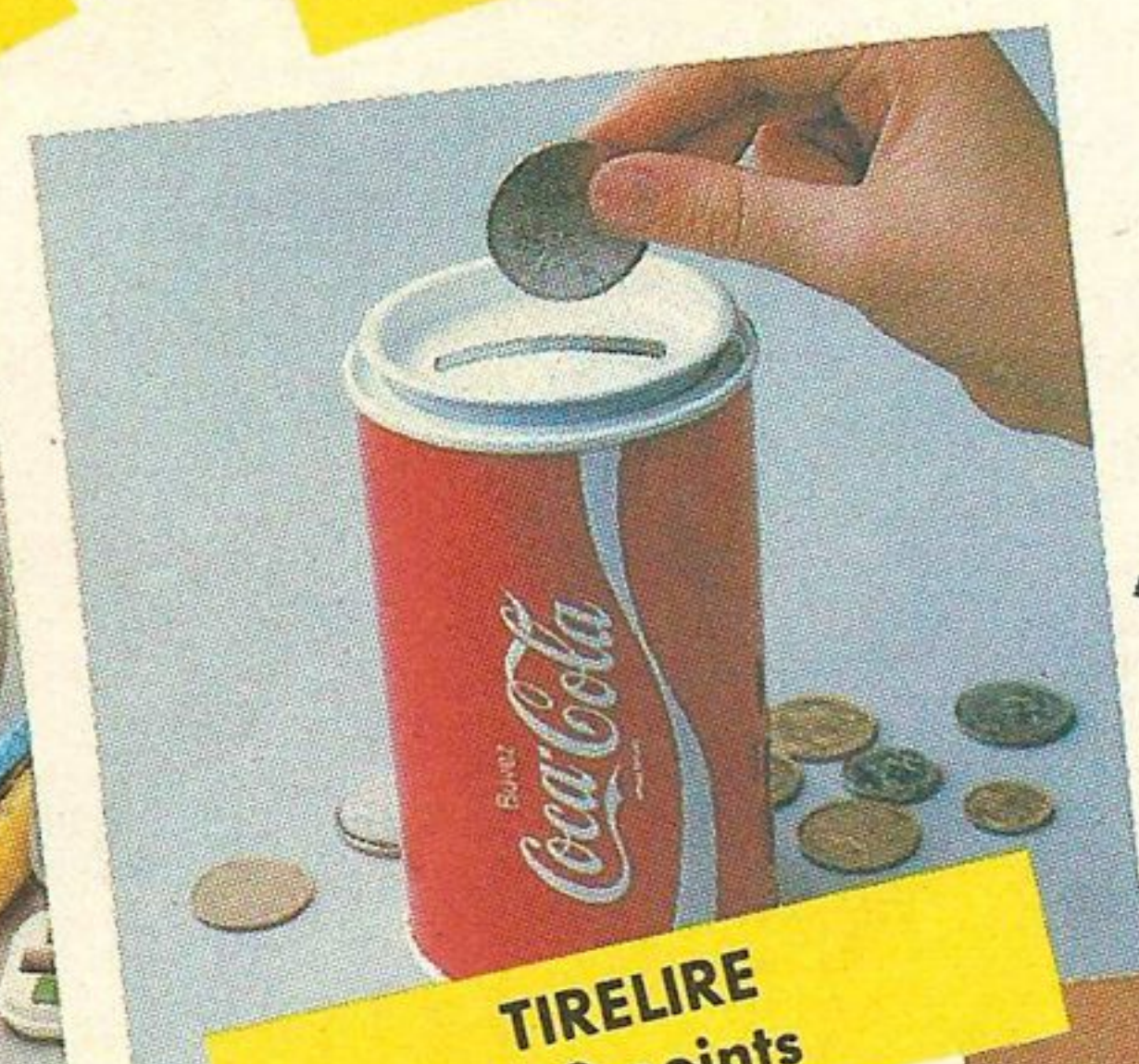
**POIGNETS TENNIS**  
120 points



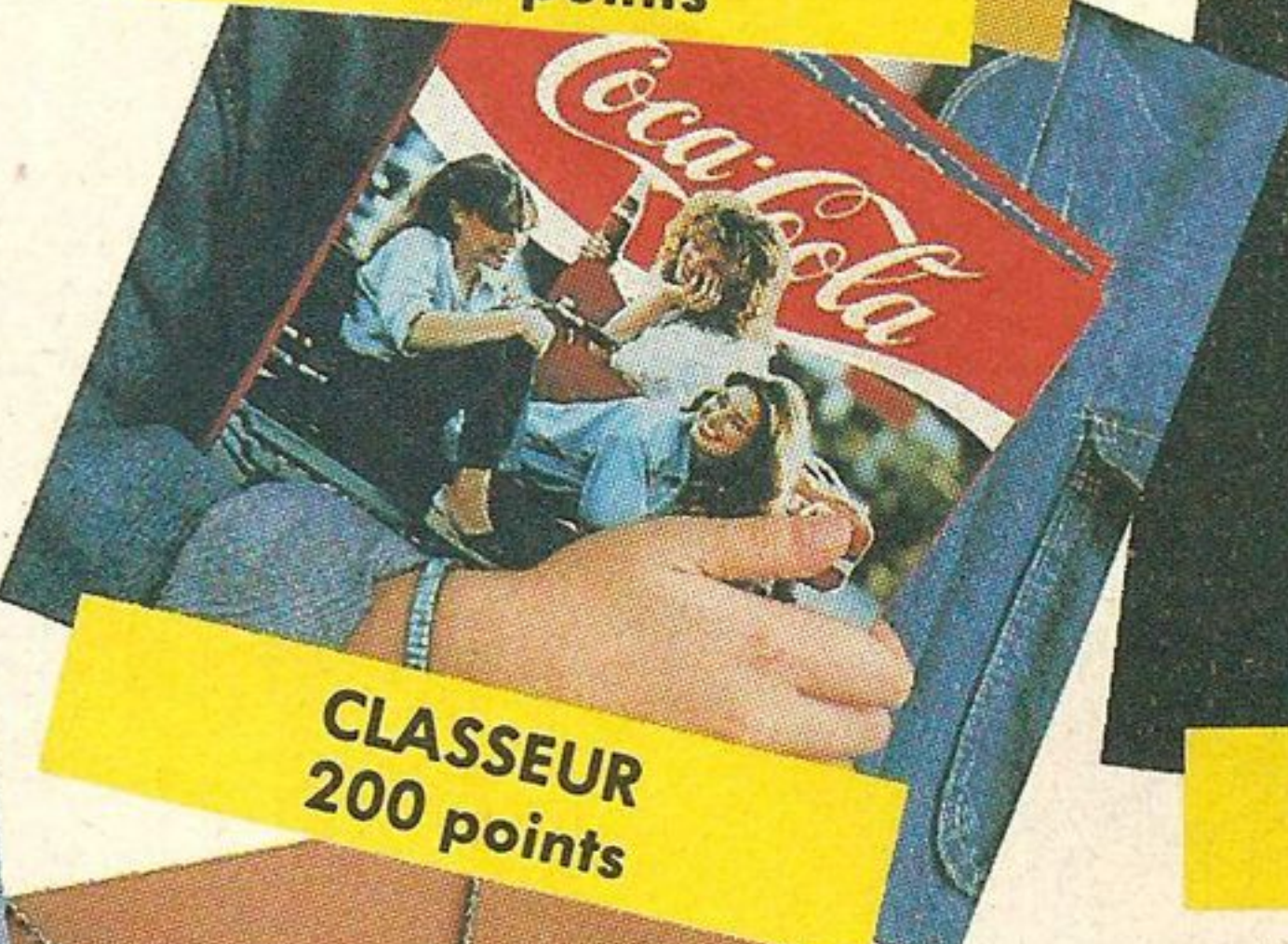
**TAILLE-CRAYON**  
100 points



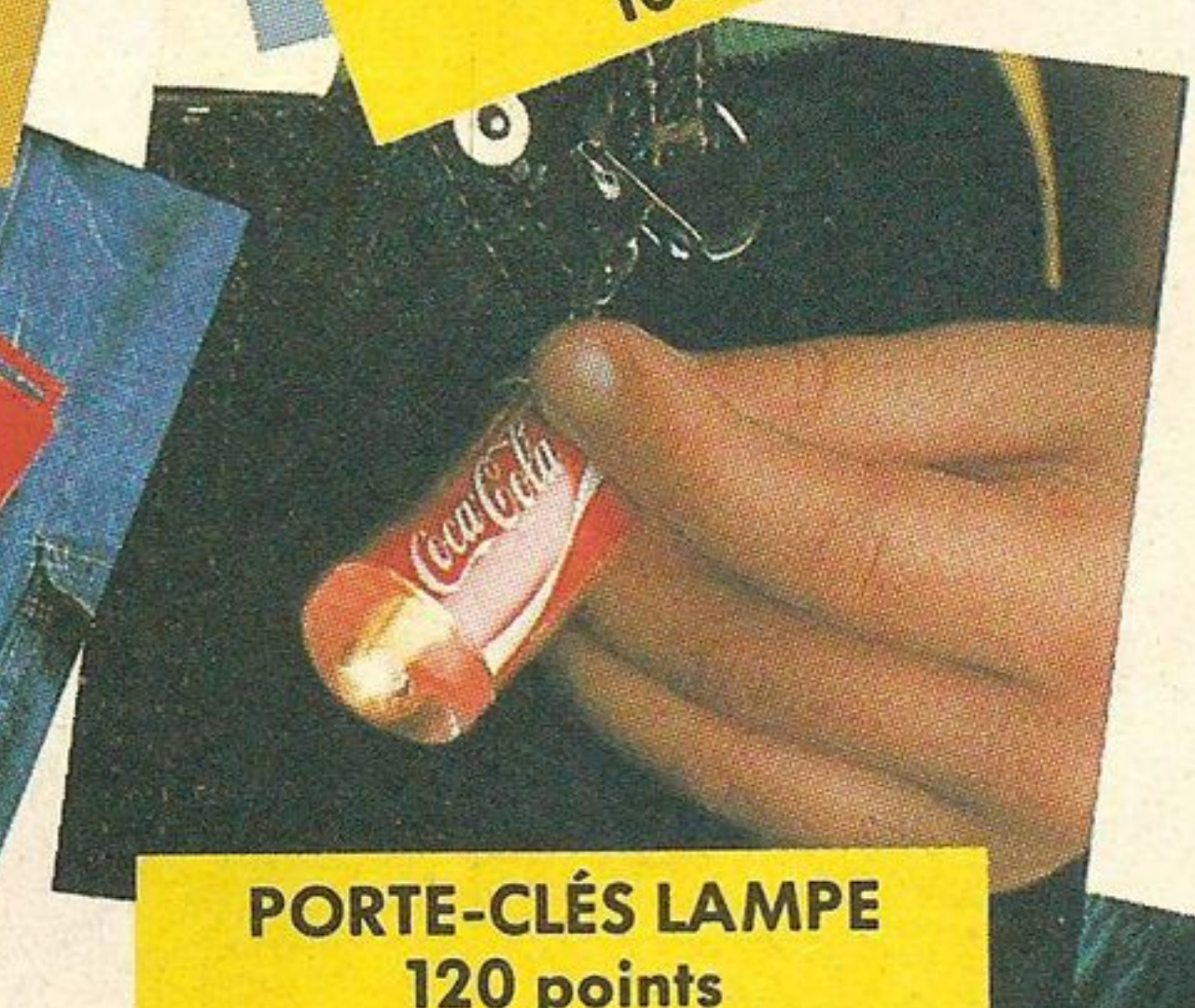
**TROUSSE A CRAYONS**  
160 points



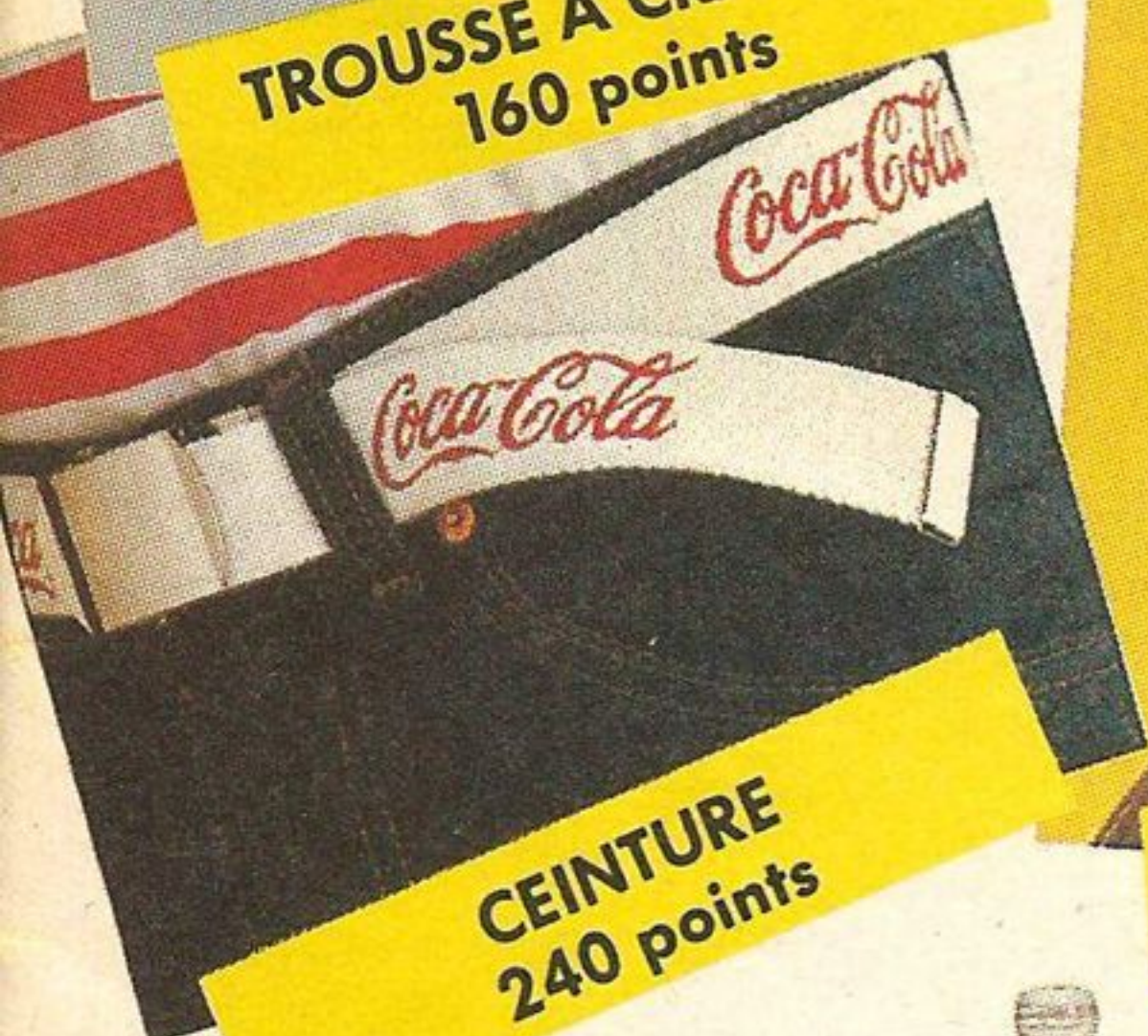
**TIRELIRE**  
120 points



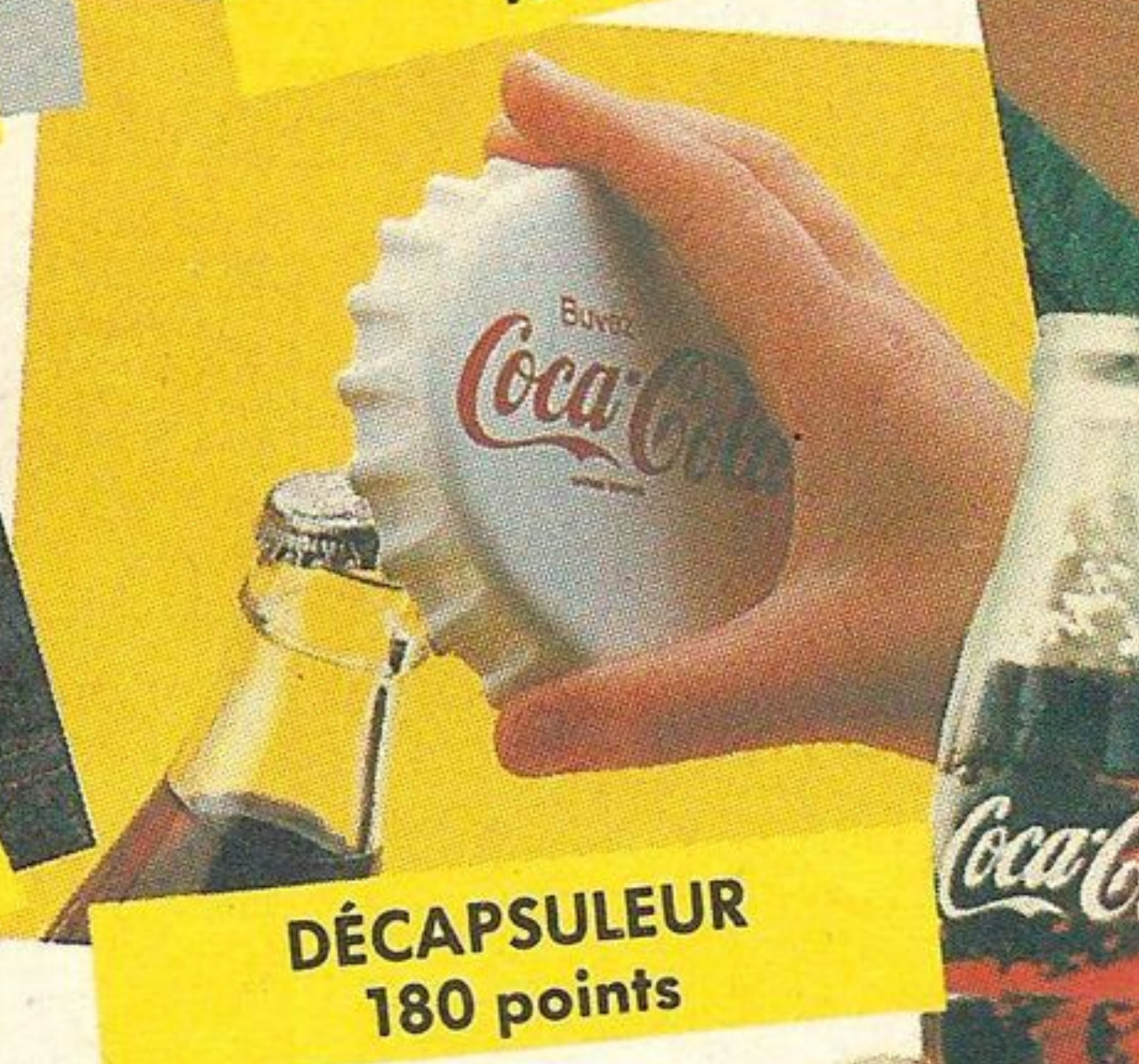
**CLASSEUR**  
200 points



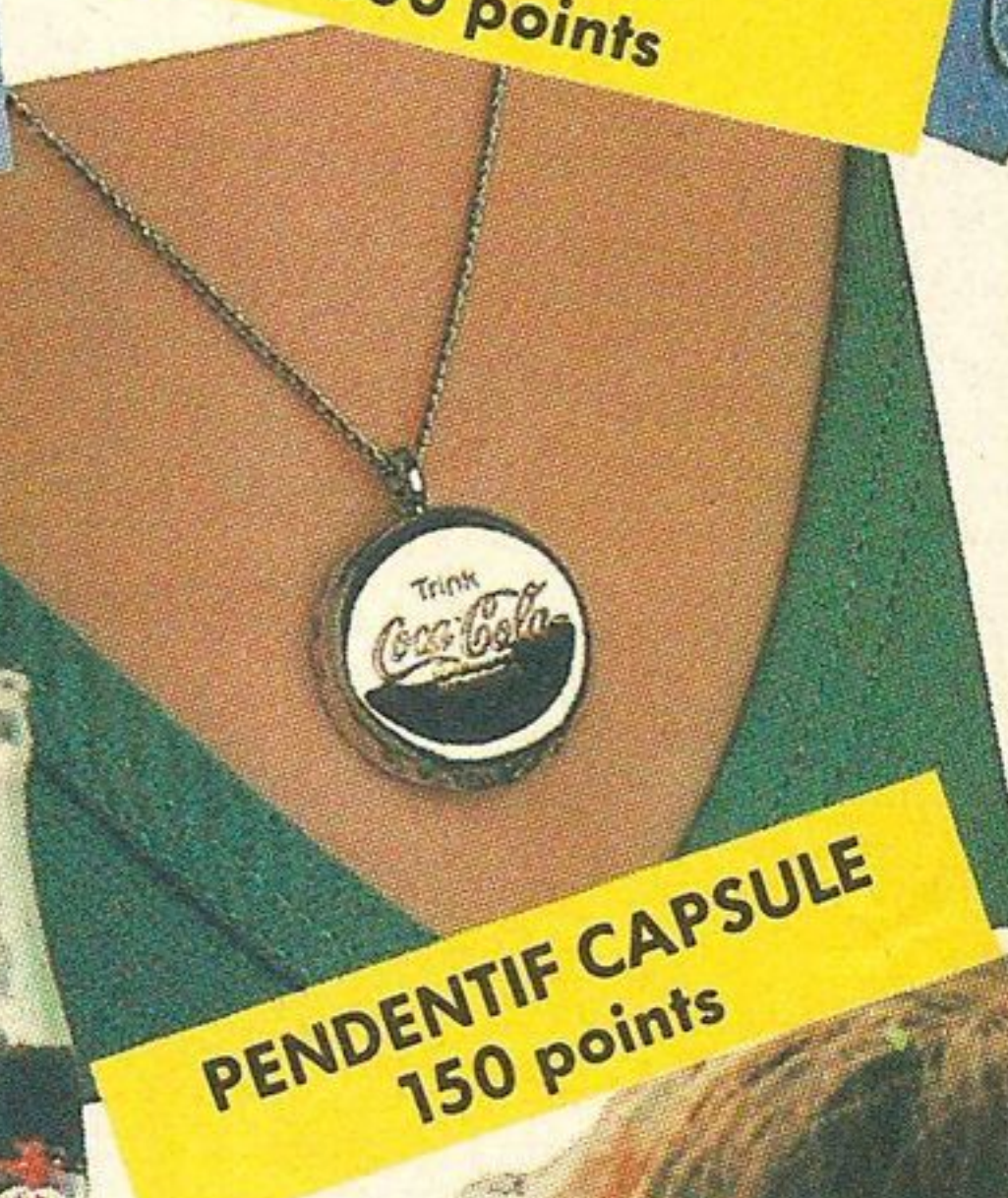
**PORTE-CLÈS LAMPE**  
120 points



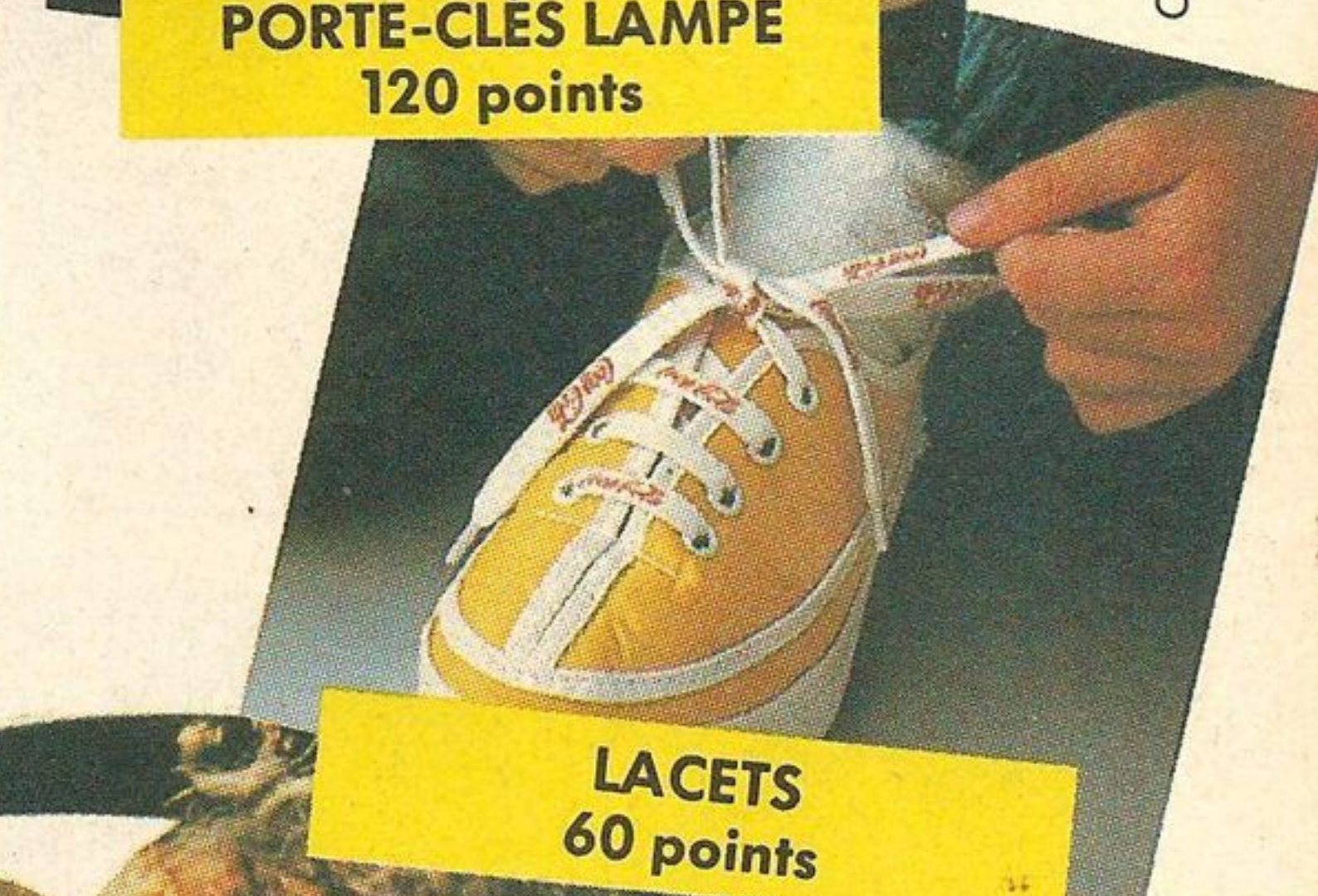
**CEINTURE**  
240 points



**DÉCAPSULEUR**  
180 points



**PENDENTIF CAPSULE**  
150 points

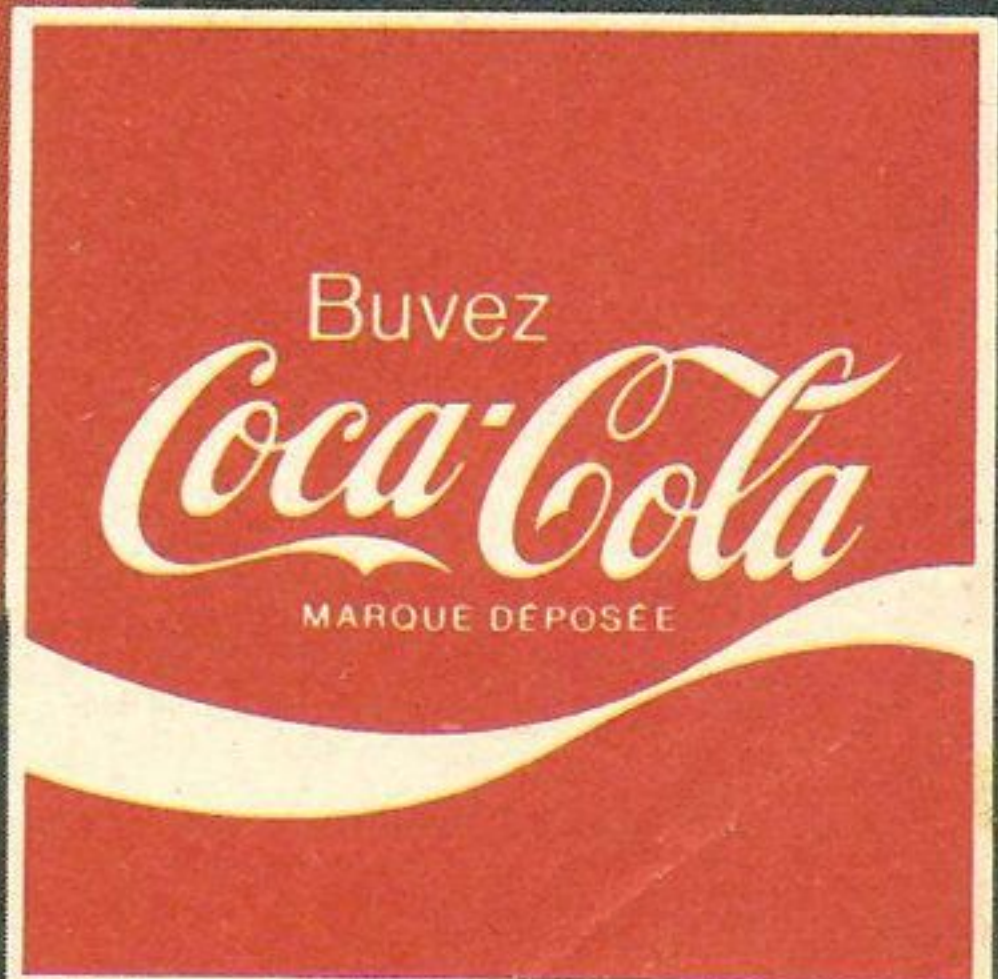


**LACETS**  
60 points



## LA BOUTIQUE

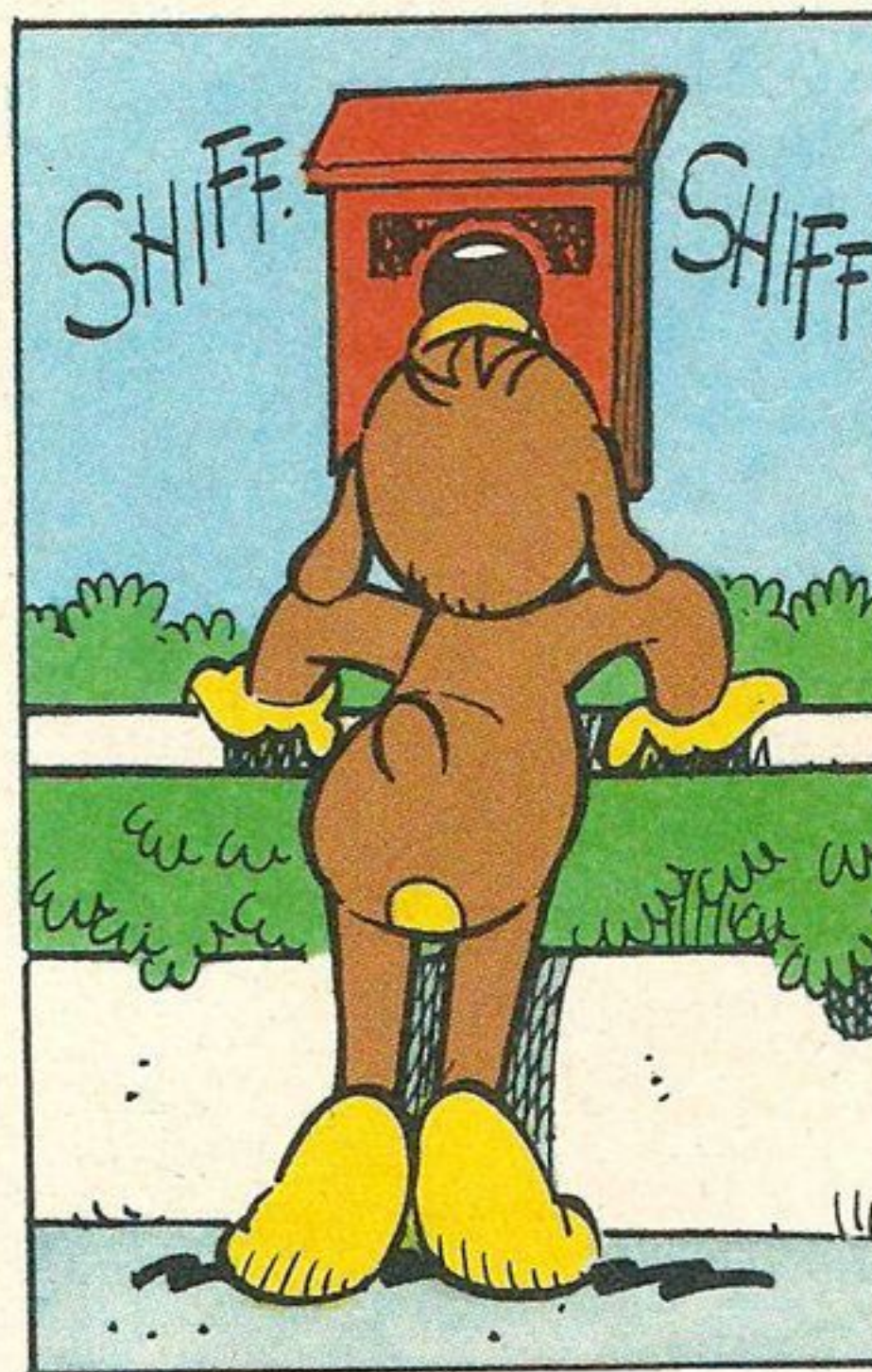
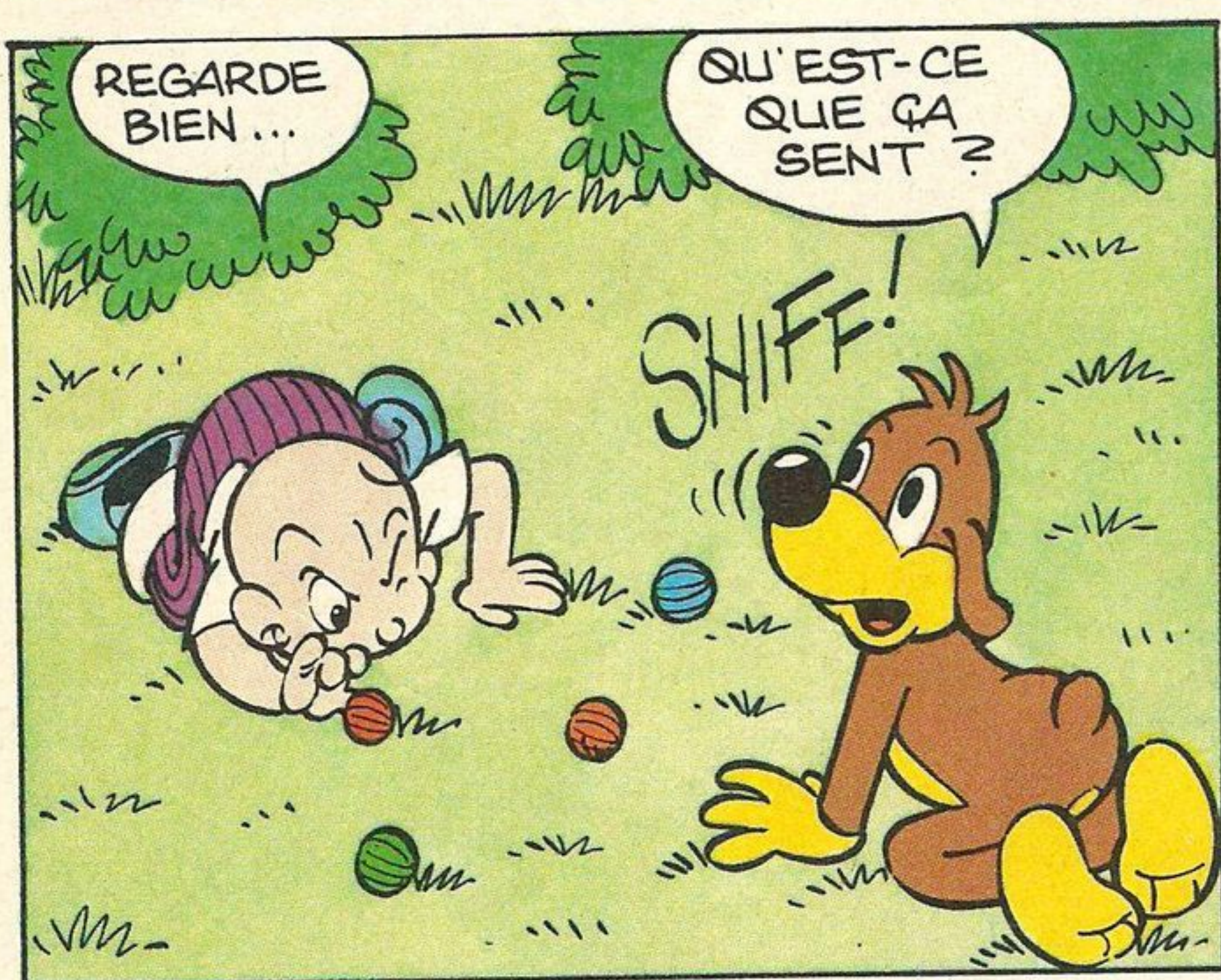
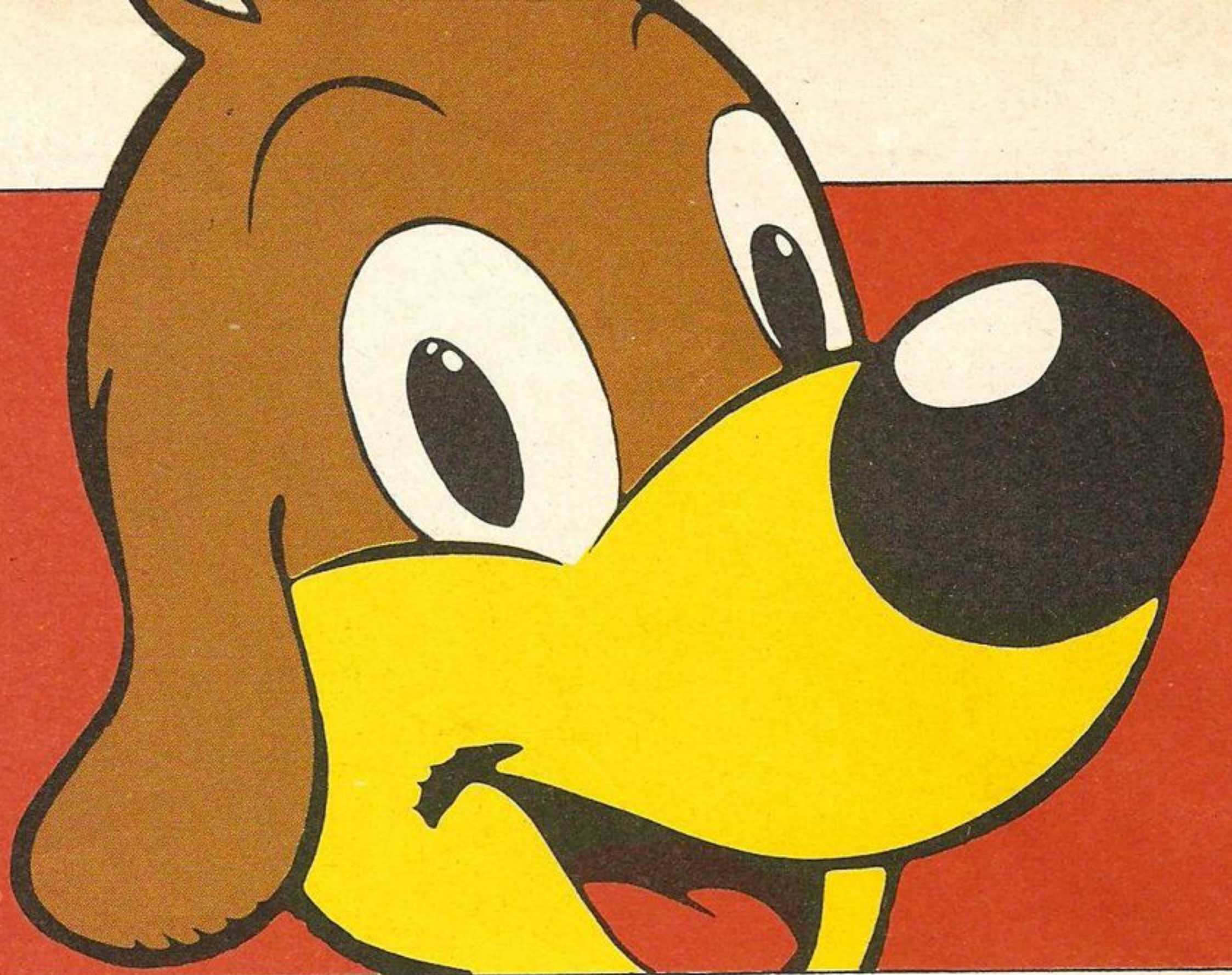
Vite, collectionne les points de Coca-Cola et reçois tout de suite l'objet de ton choix. Tout est expliqué, sur les emballages promotionnels de Coca-Cola. Et si tu es malin, ne perds pas de temps, car plus on joue vite, plus on peut obtenir d'objets. Cette promotion avec obligation d'achat est valable uniquement en France Métropolitaine. Date limite d'envoi des demandes le 30/11/83.



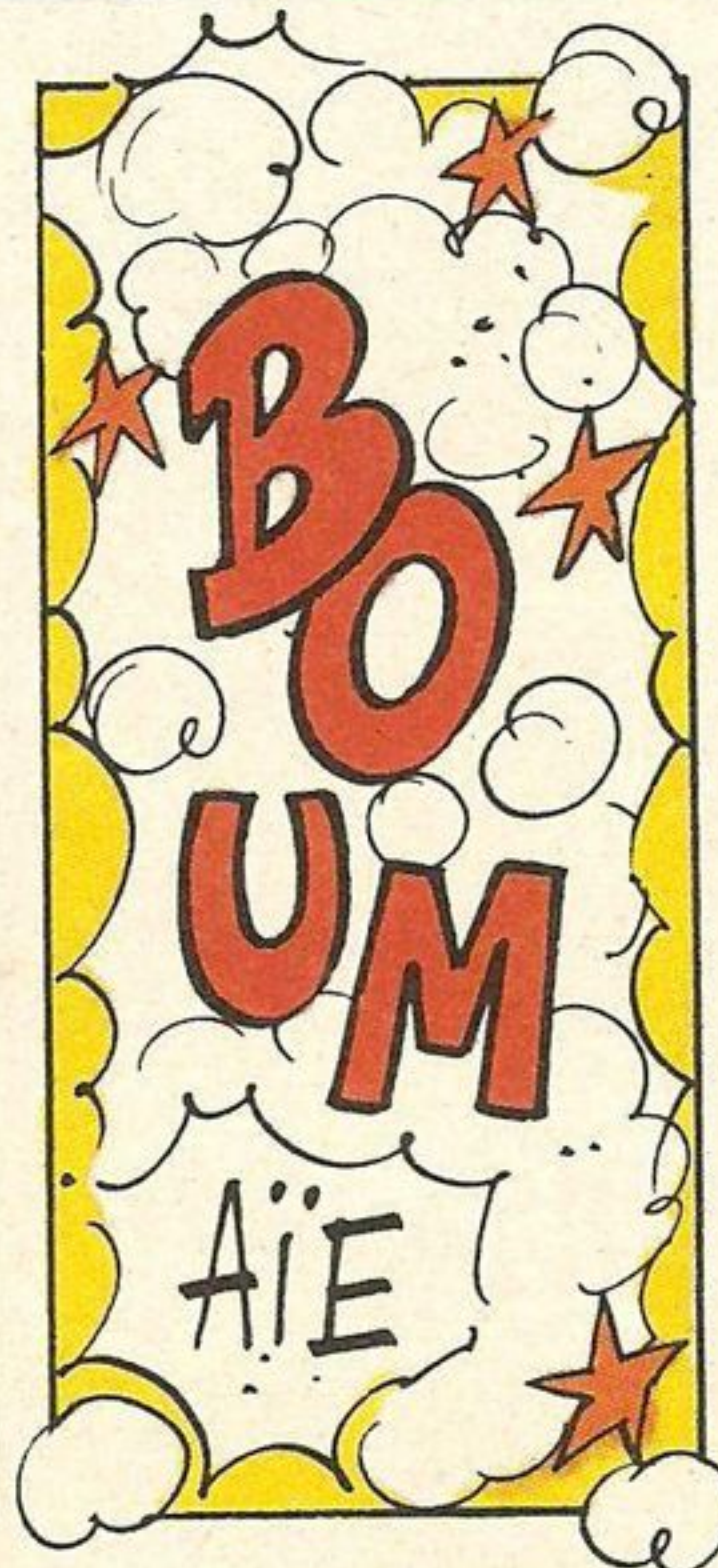
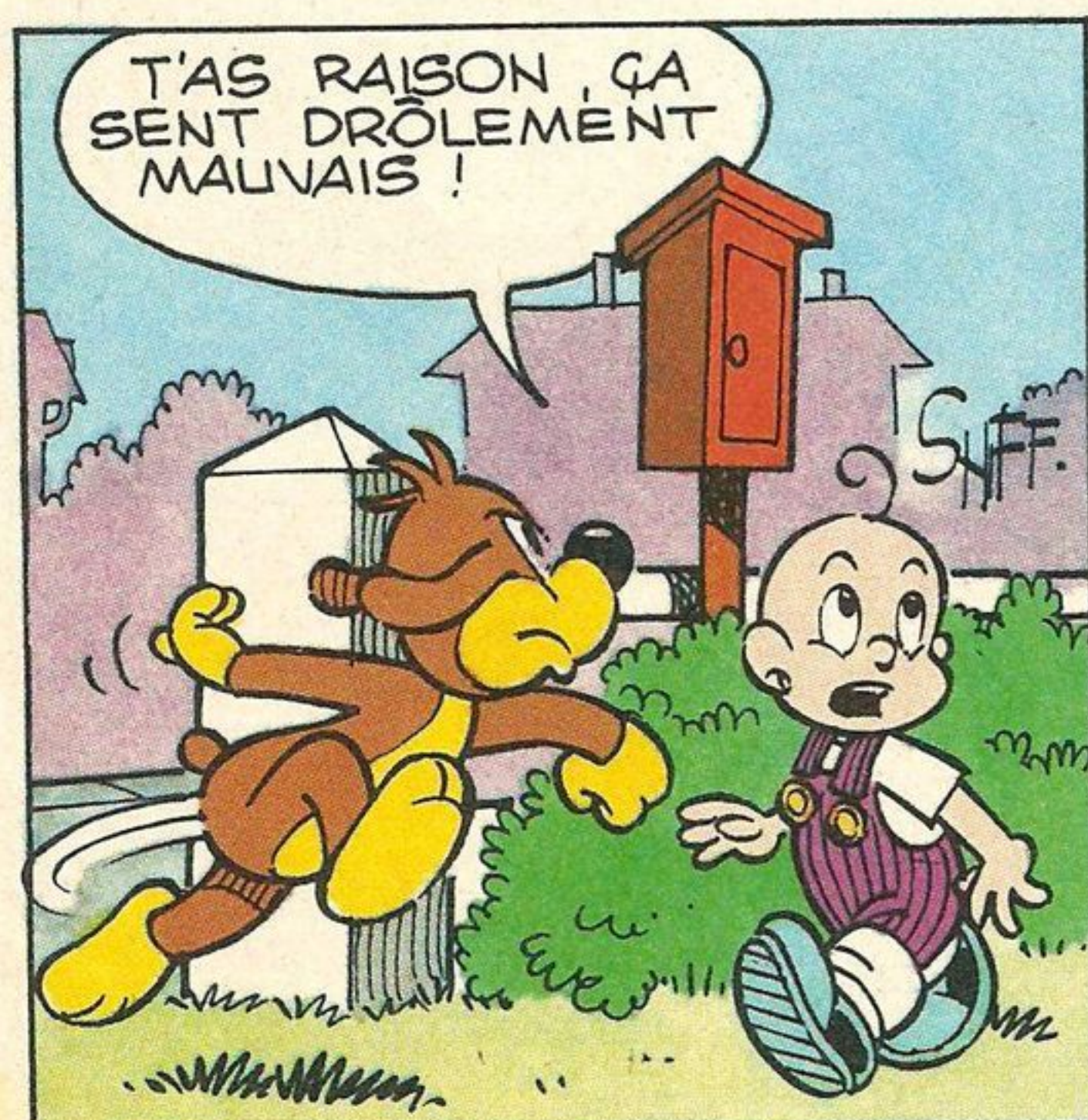


# Pif

## Une mousse envahissante

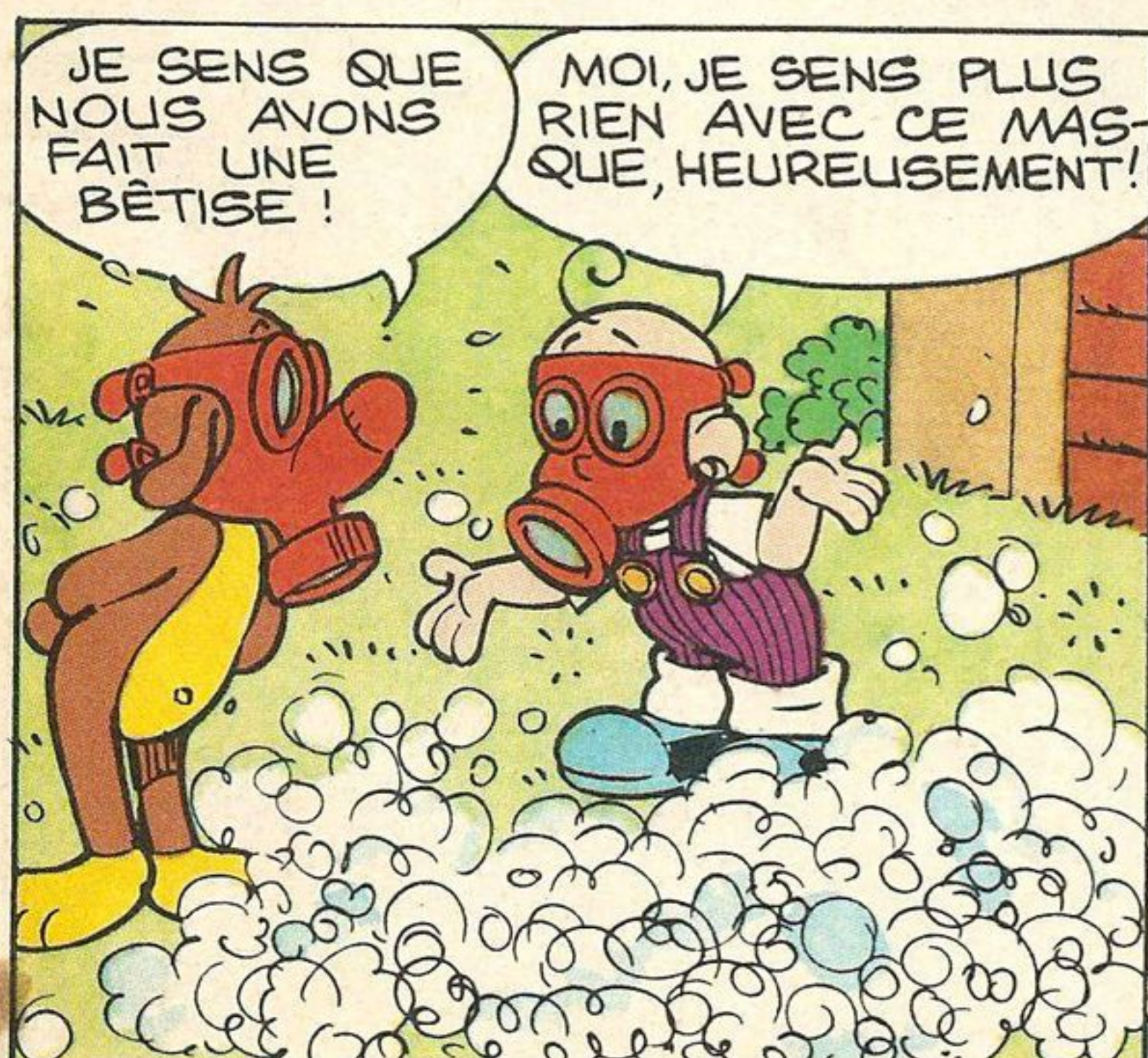
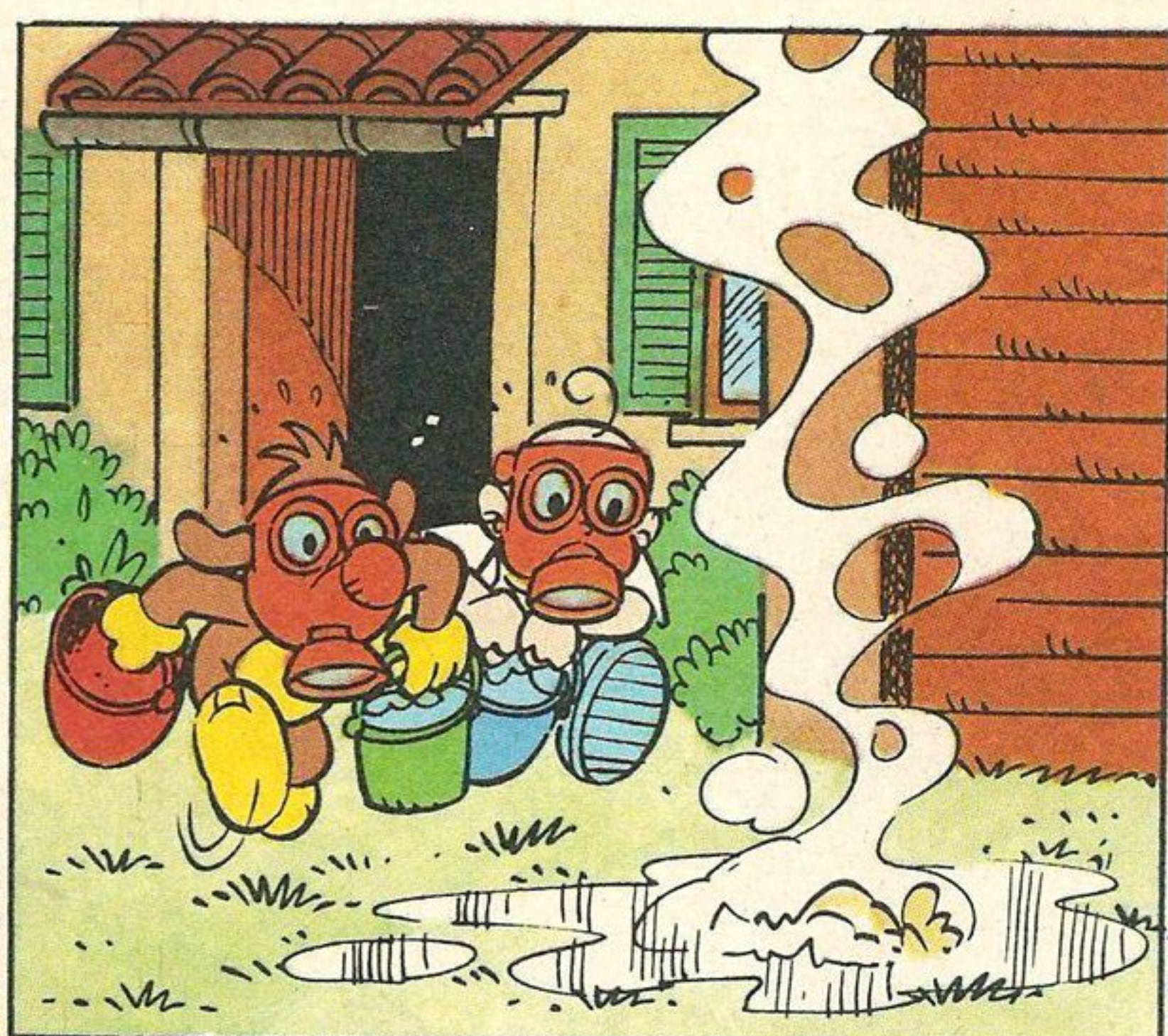
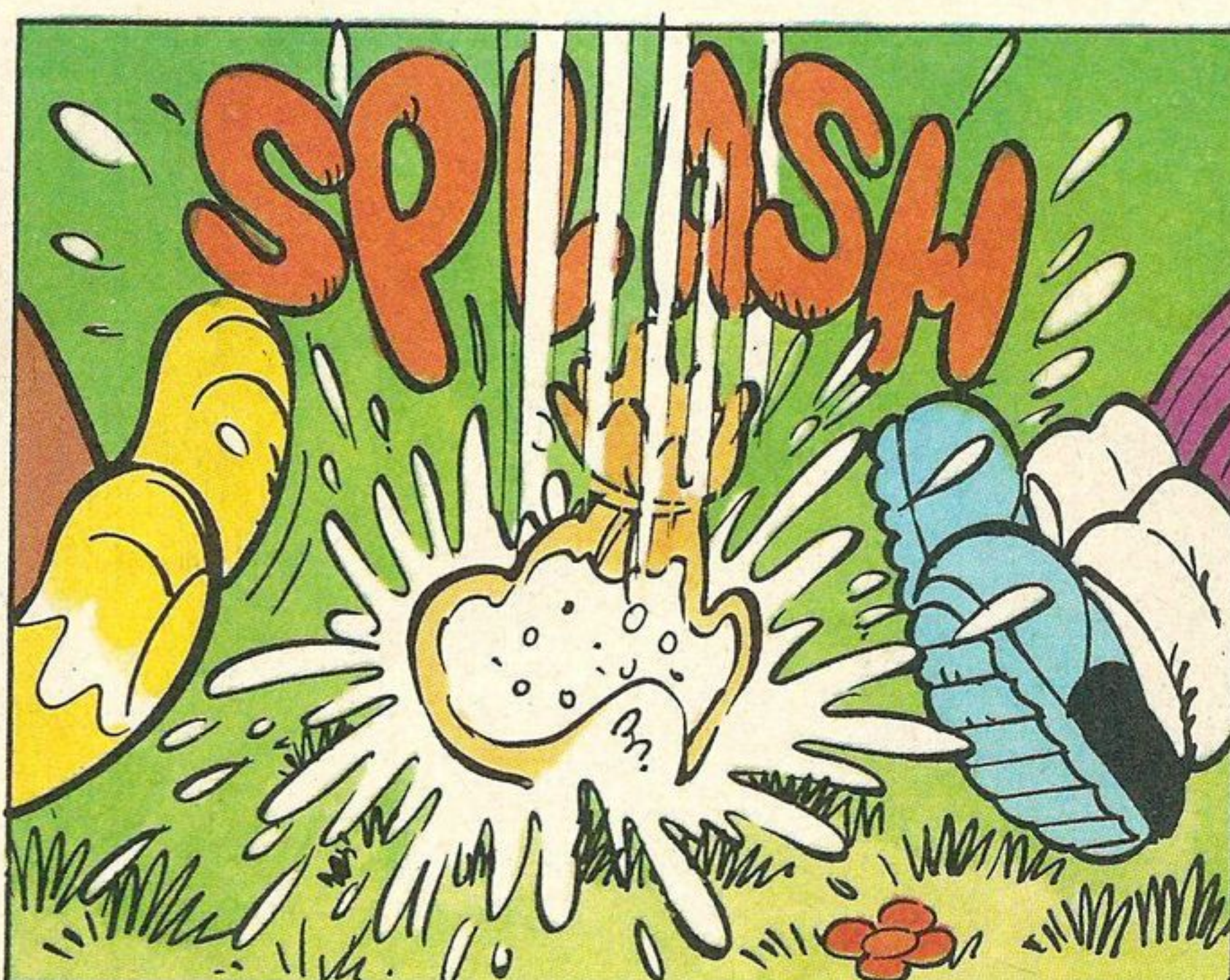
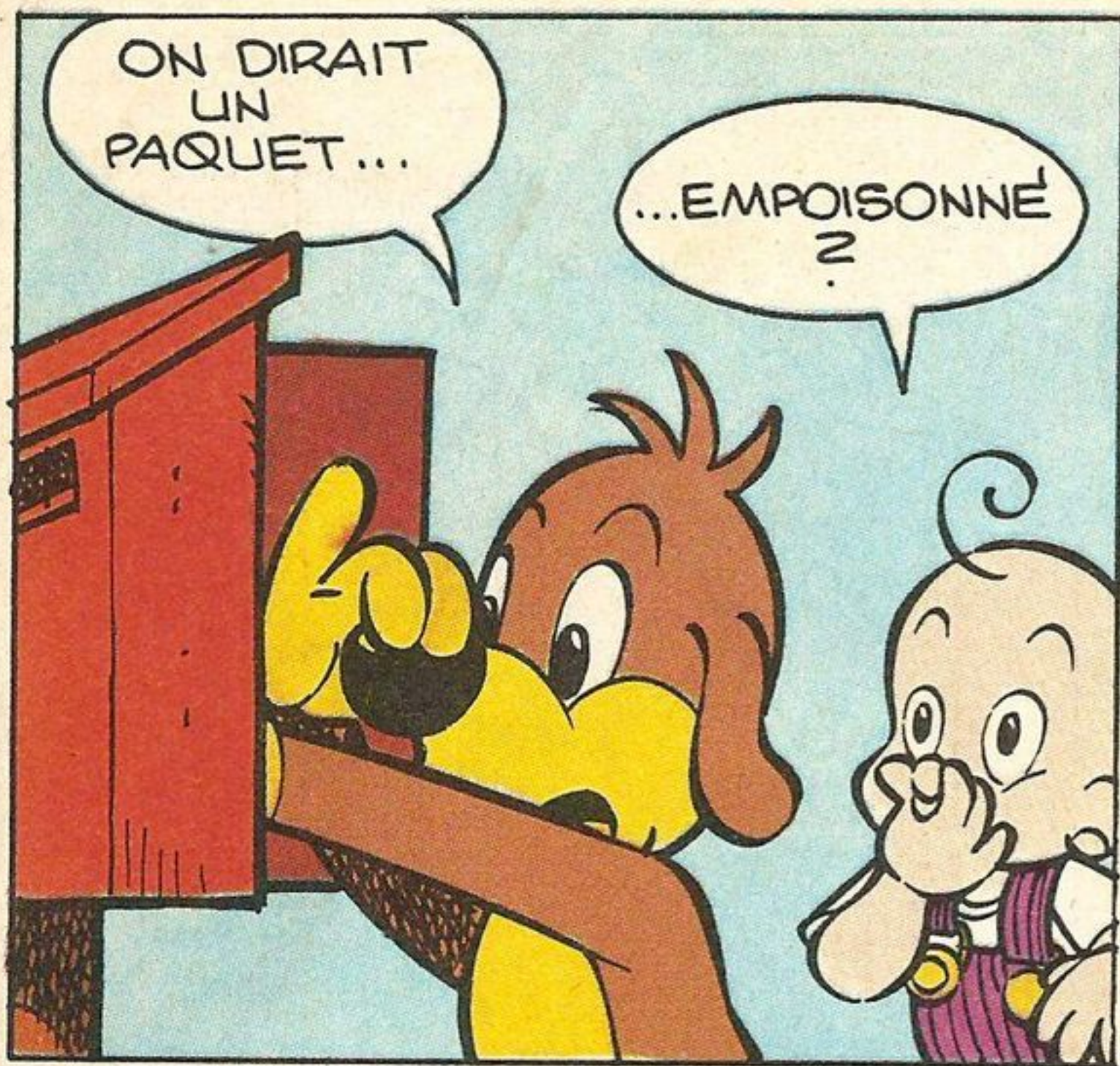


© Ed. VAILLANT 1974



D'APRES C. ARNAL.

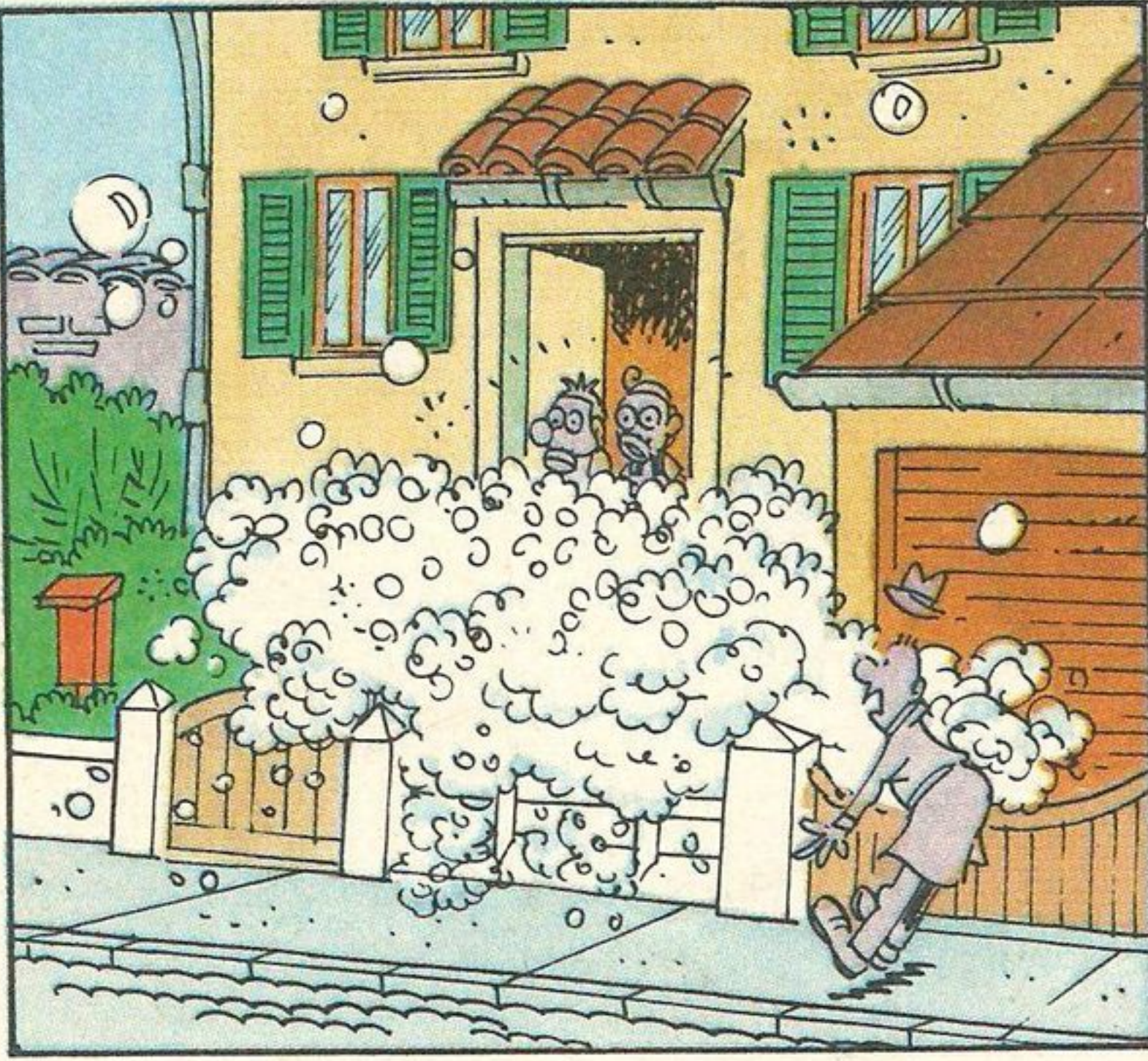








... ET CE N'EST QU'UN ÉCHANTILLON!!!



IL FAUDRAIT ÉPONGER CETTE MOUSSE INFERNALE!

ALLONS CHERCHER DES SERPILLIÈRES!



EN PLUS, ÇA LAVERA LE LINGE!



AH! CETTE PUB!

PIPIR, C'EST DU PIPEAU! FAUT PLUS DE LINGE POUR ÉPONGER!



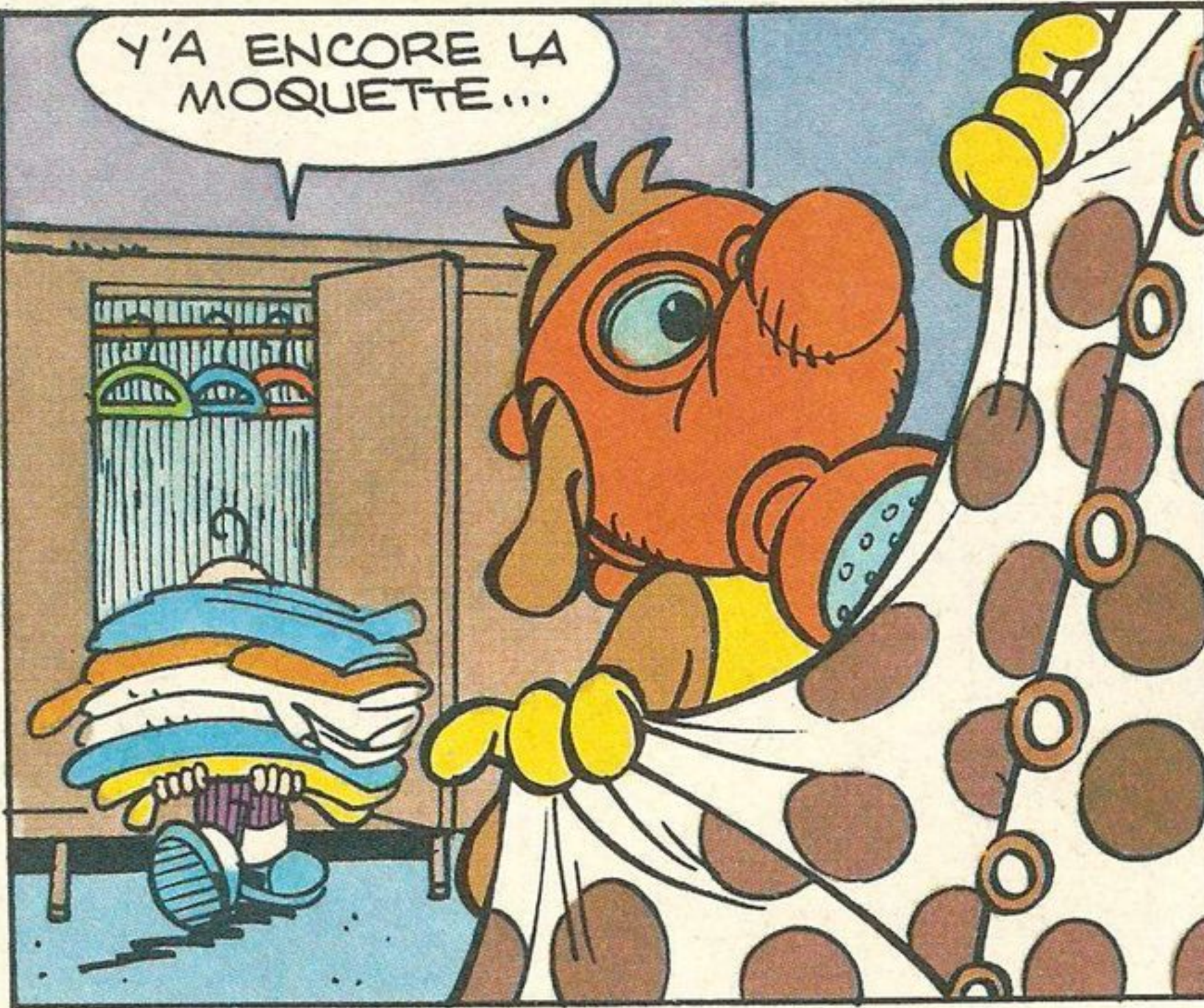
LANÇONS-LES PAR LA FENÊTRE!

LE REZ-DE-CHAUSSEE EST DÉJÀ NOYÉ!!!

1974



PRENDS AUSSI LE LINGE DE L'ARMOIRE!



Y'A ENCORE LA MOQUETTE...



HÉ! Poussez PAS DERRIÈRE!

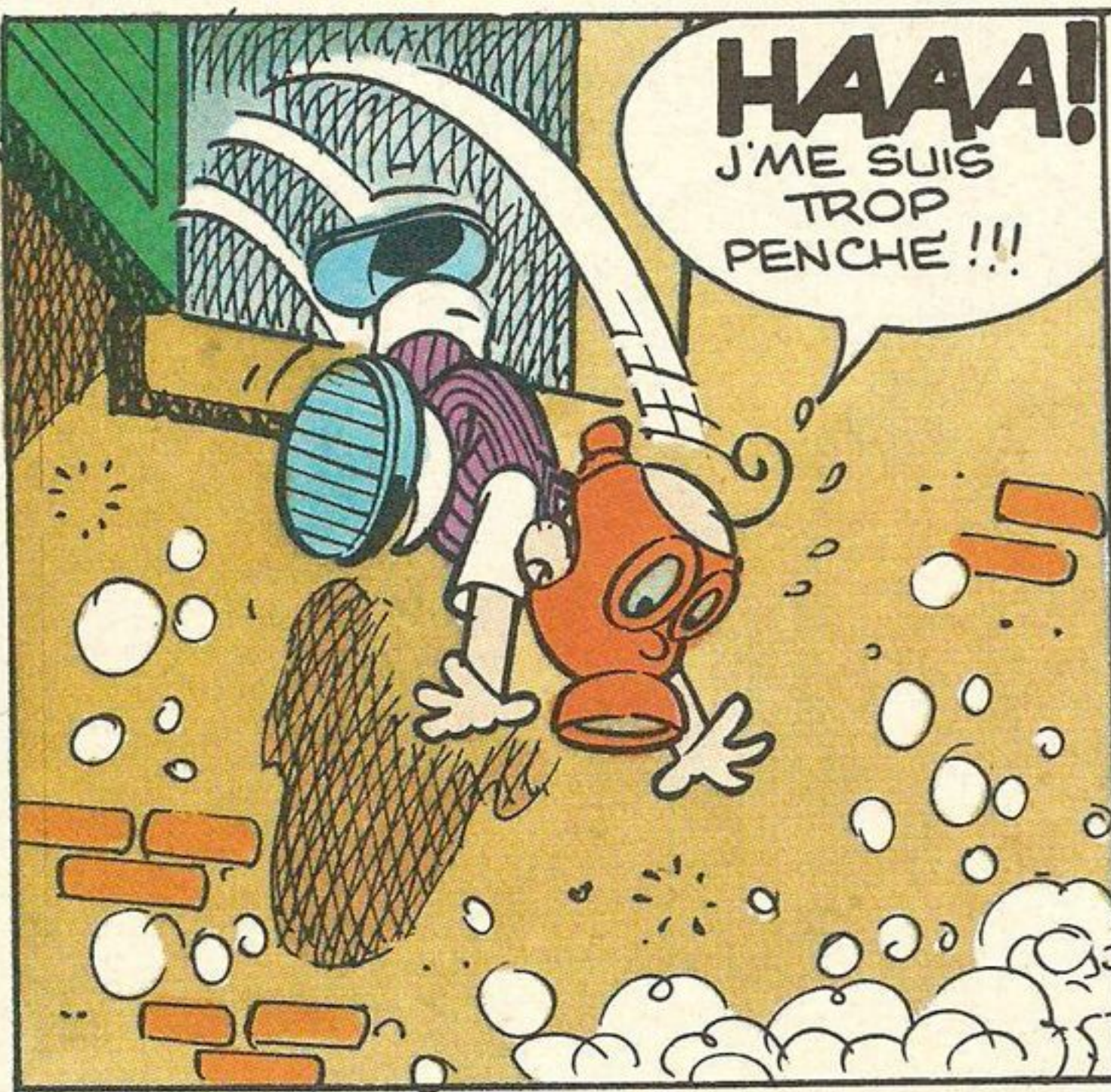
BoP

HO PARDON!



PIF! C'EST PAS LE MOMENT DE RETOURNER À TA NICHE!

GLOUPS! GLOUPS!



HAAA!

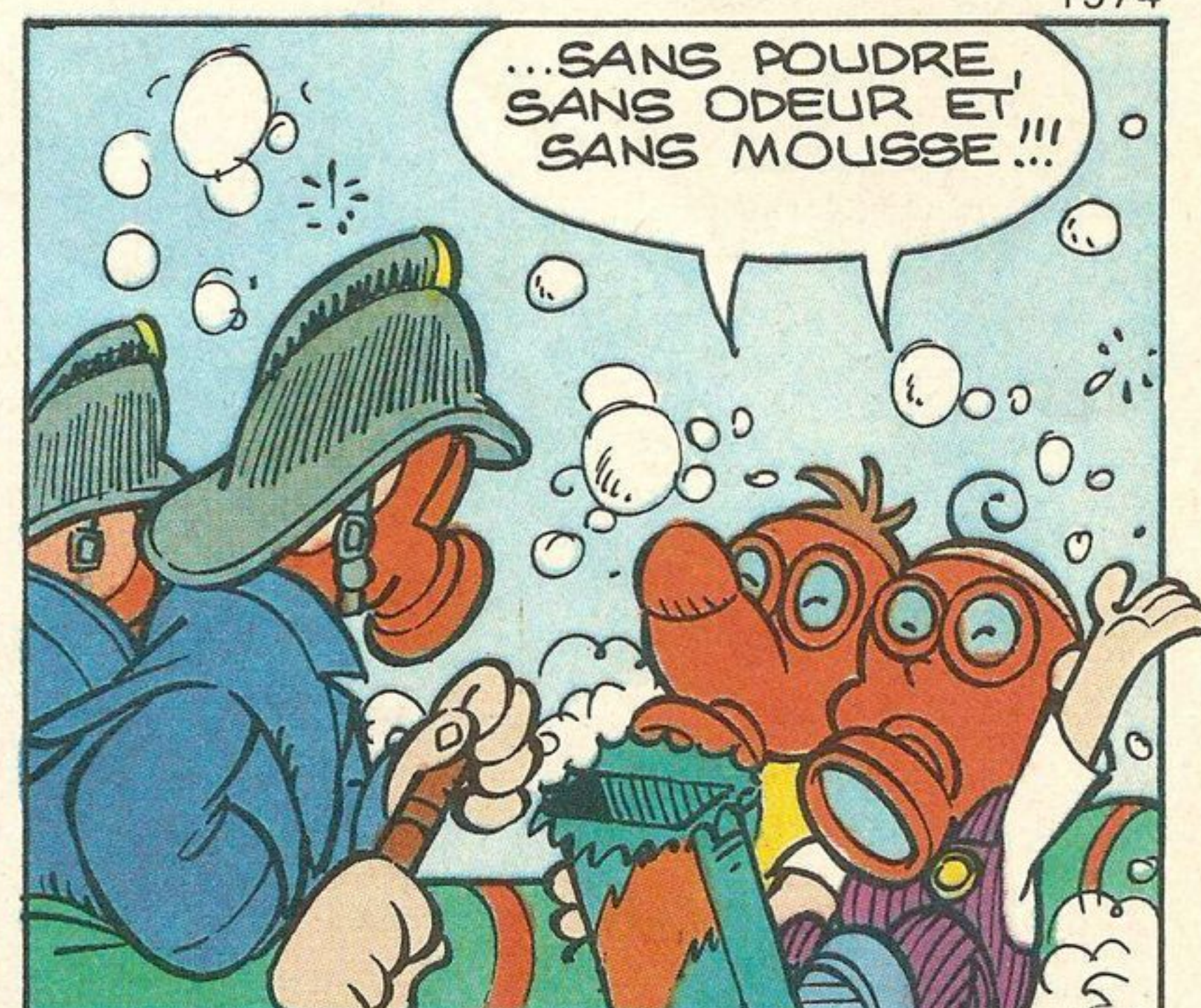
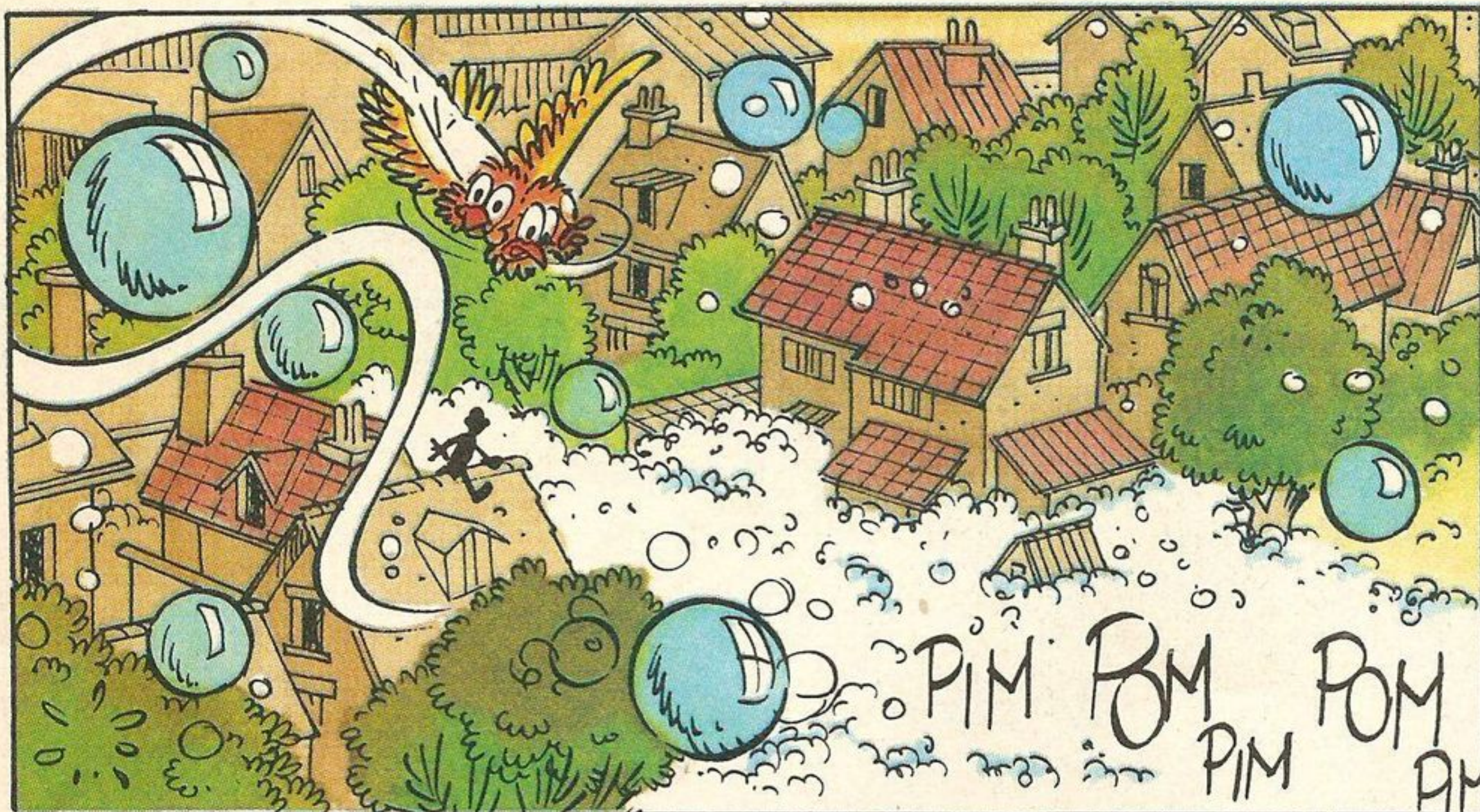
J'ME SUIS TROP PENCHÉ!!!



REGARDE! TOUT LE QUARTIER EST ENVAHI PAR LA MOUSSE!

J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE DANS UNE MACHINE À LAYER!





1974

## RÉSULTATS DU JEU "ICI ON GAGNE"

### "Y'A DU TONUS DANS LE PRUNEAU !"

Paru dans *Le Nouveau Pif* n° 712.

1<sup>re</sup> épreuve: il fallait répondre OUI.

2<sup>e</sup> épreuve: liste de préférence des slogans sur le pruneau d'Agén, d'après l'ensemble des réponses:

L - K - G - A - C - B - J - F - H - E - D - I.

1<sup>er</sup> prix: un vélocross Motobécane:

Sylvie REPELLIN, 38450 Vif.

2<sup>e</sup> prix: un vélocross Motobécane:

Philippe NONNENMACHER, 07100 Annonay.

Du 3<sup>e</sup> au 52<sup>e</sup> prix: 1 jeu Miro-Meccano.

## RÉSULTATS DU JEU-CONCOURS "ICI ON GAGNE" PIERROT GOURMAND

Paru dans *Le Nouveau Pif* n° 717.

1<sup>re</sup> épreuve: la phrase à trouver était:

PIERROT GOURMAND A PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC.

2<sup>e</sup> épreuve: liste de préférence des parfums d'après l'ensemble des réponses:

1. Coca-Cola - 2. Citron - 3. Caramel - 4. Fraise - 5. Cassis - 6. Pomme - 7. Cerise - 8. Framboise - 9. Orange - 10. Mandarine - 11. Caramel-fraise - 12. Caramel-orange.

Gagnent leur poids en bonbons et sucettes PIERROT GOURMAND:

Christine REBOUL, 06150 CANNES LA BOCCA

Djazia MEHTARI, 75017 PARIS

Les 100 suivants gagnent chacun un disque 45 tours de Chantal Goya.

Les 400 suivants gagnent chacun une boîte de sucettes «Fer de Lance» PIERROT GOURMAND.

## BON POUR UNE ENTRÉE GRATUITE



DANS L'UN DES 30  
PARCS ZOOLOGIQUES  
DE L'A.N.P.Z.

Tu trouveras les adresses des parcs chez le détaillant AGFA PHOTO le plus proche de chez toi. Tu y trouveras aussi un bulletin de participation au grand jeu gratuit AGFACOLOR 100 à partir du 15 Avril. Le grand prix est un safari photo au Kenya pour 4 personnes, plus 20 grands livres LAROUSSE "Découverte de l'Afrique noire".

## GAGNE UN SAFARI PHOTO POUR TOI ET TA FAMILLE

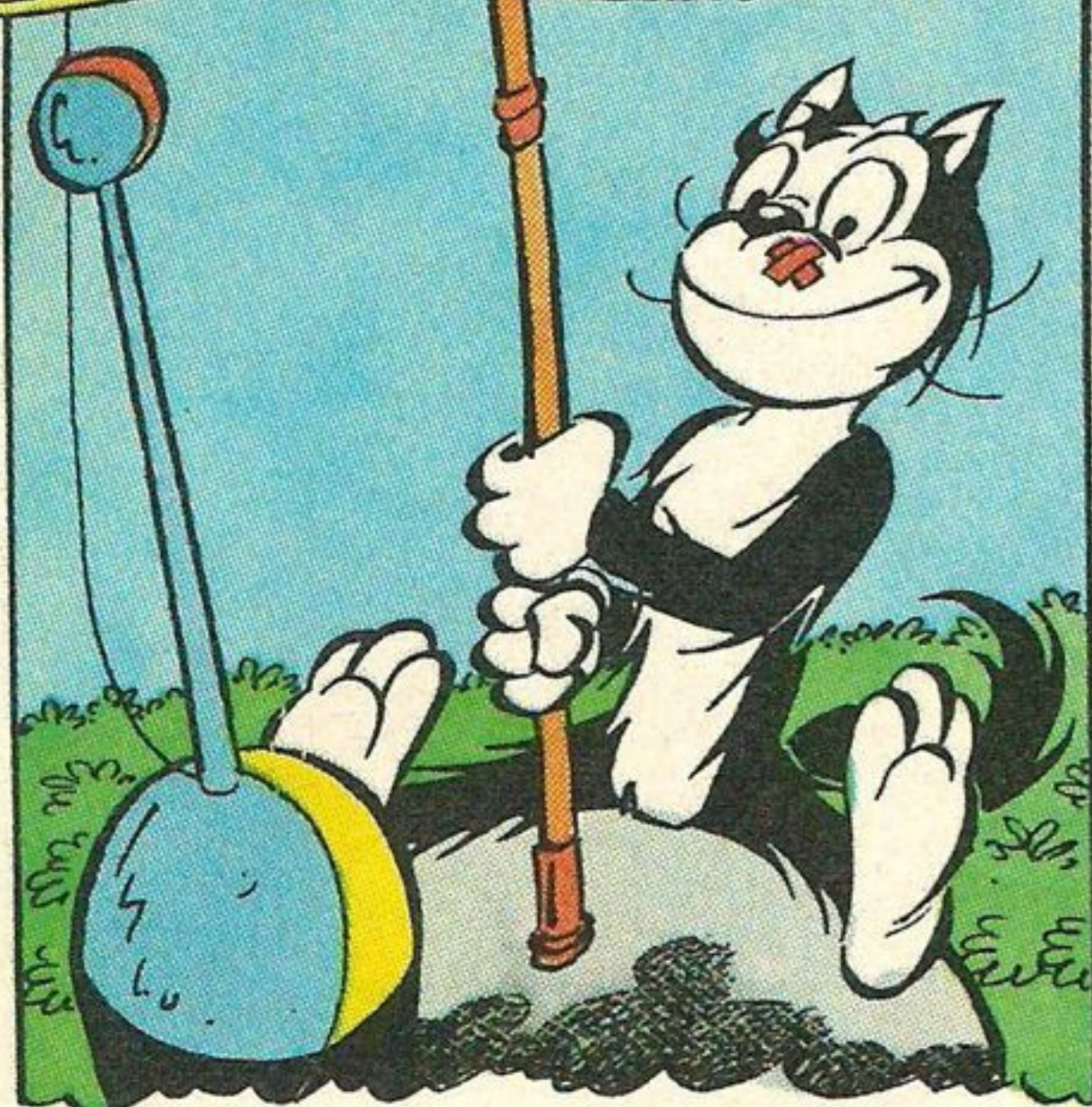
\*Cette entrée gratuite est offerte par l'ASSOCIATION NATIONALE DES PARCS ZOOLOGIQUES et AGFA-GEVAERT - Division Photo.

*La vie s'écrit en Agfa.*

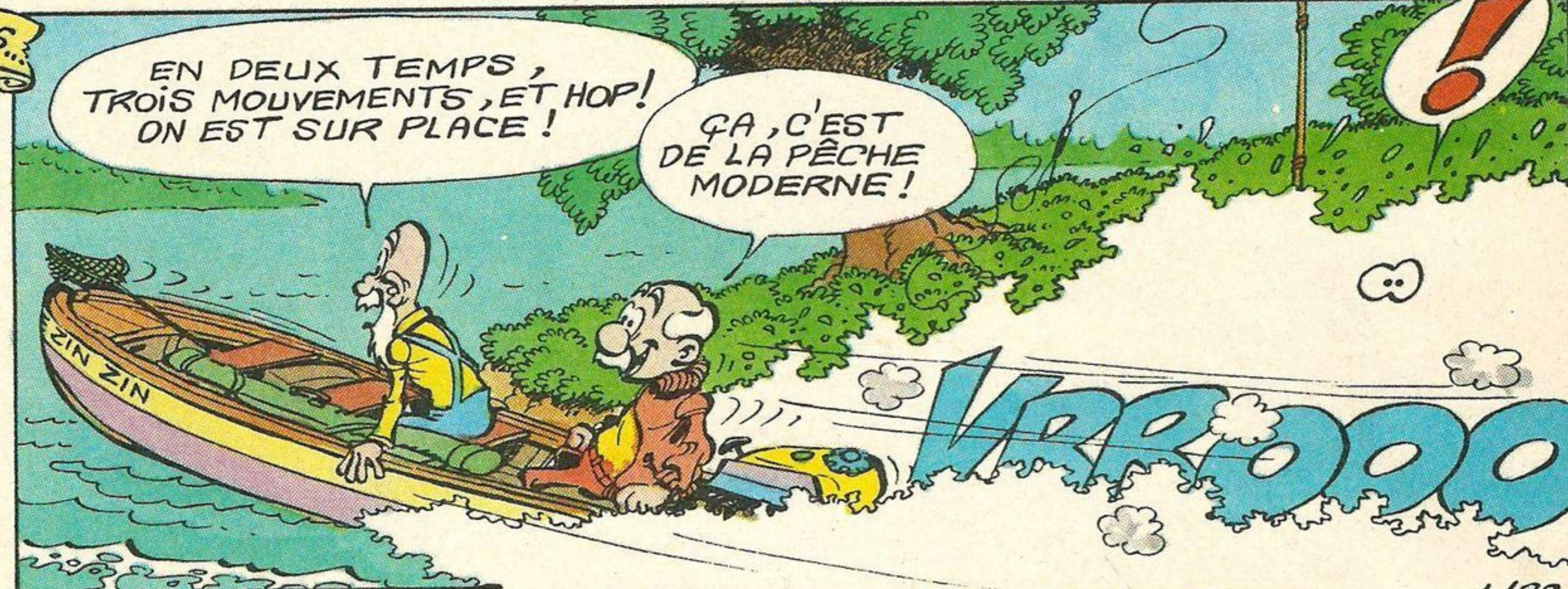
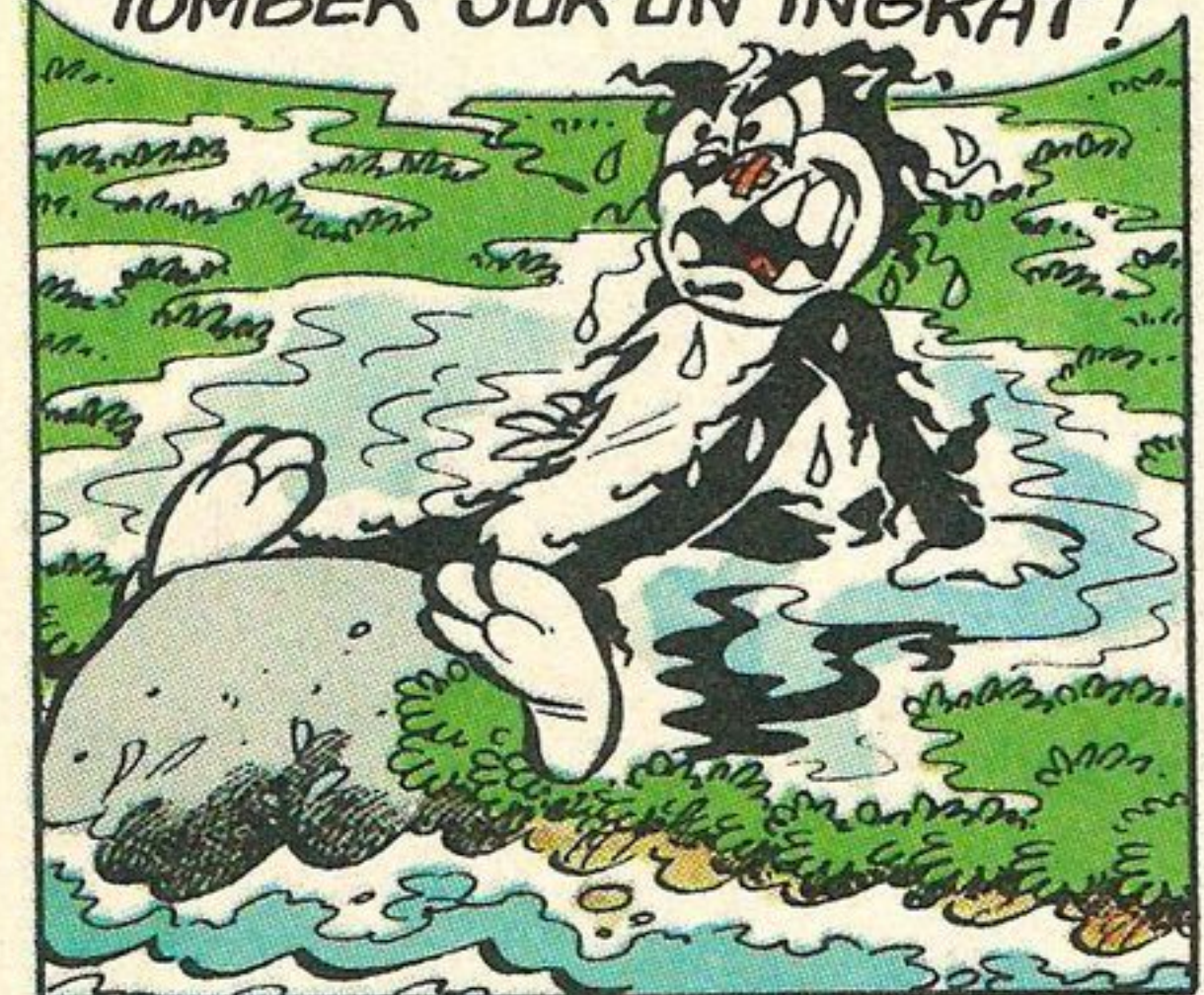




PAR UN BEAU MATIN DE PRINTEMPS...



ÇA VA LEUR COÛTER CHER ! ILS NE VONT PAS TOMBER SUR UN INGRAT !



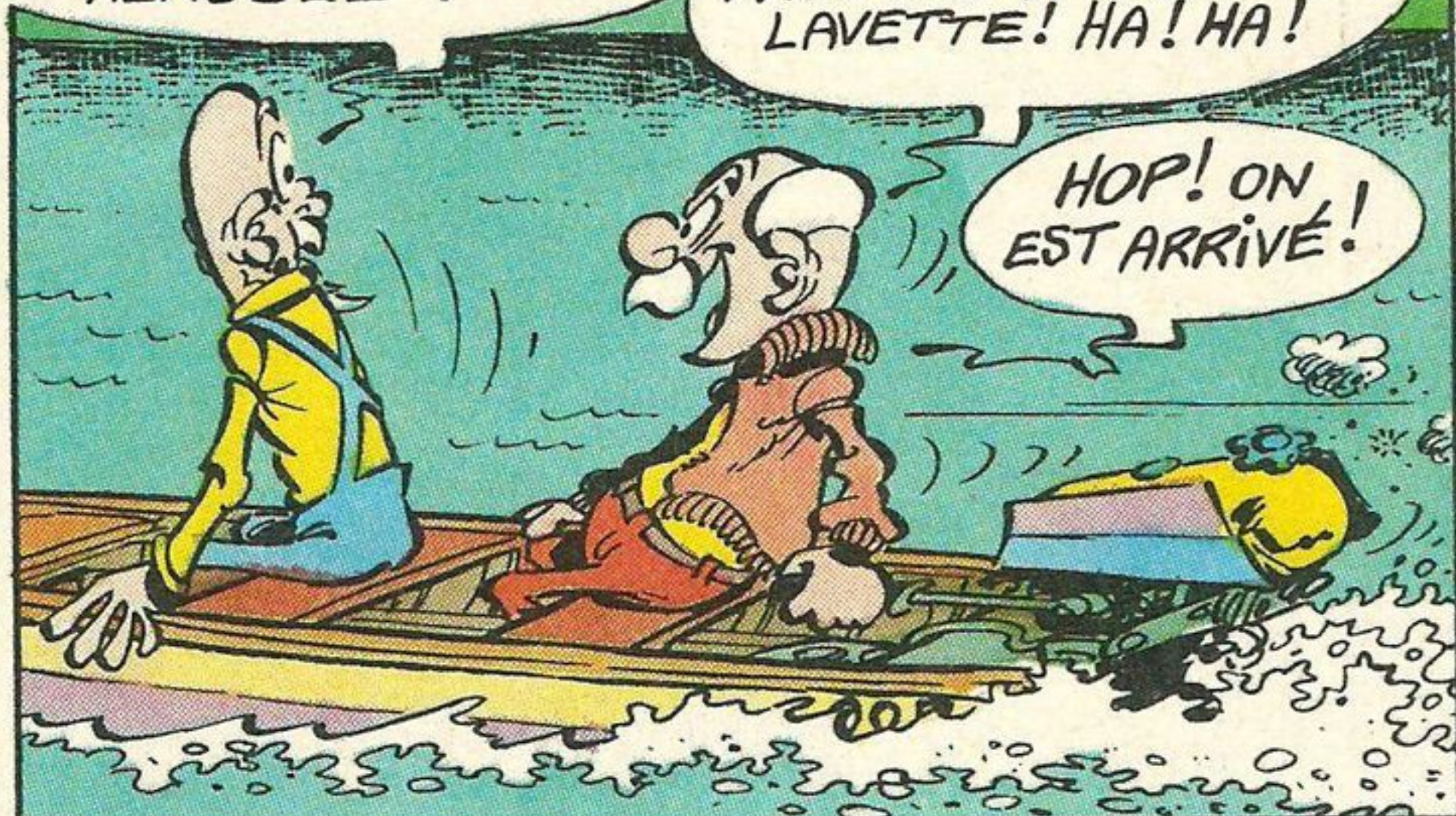
EN DEUX TEMPS, TROIS MOUVEMENTS, ET HOP ! ON EST SUR PLACE !

ÇA, C'EST DE LA PÊCHE MODERNE !

EN PASSANT, JE CROIS QUE NOUS AVONS LÉGÈREMENT ÉCLABOUSÉ HERCULE !

ÇA LUI FERA LES PALMES À CETTE LAVETTE ! HA ! HA !

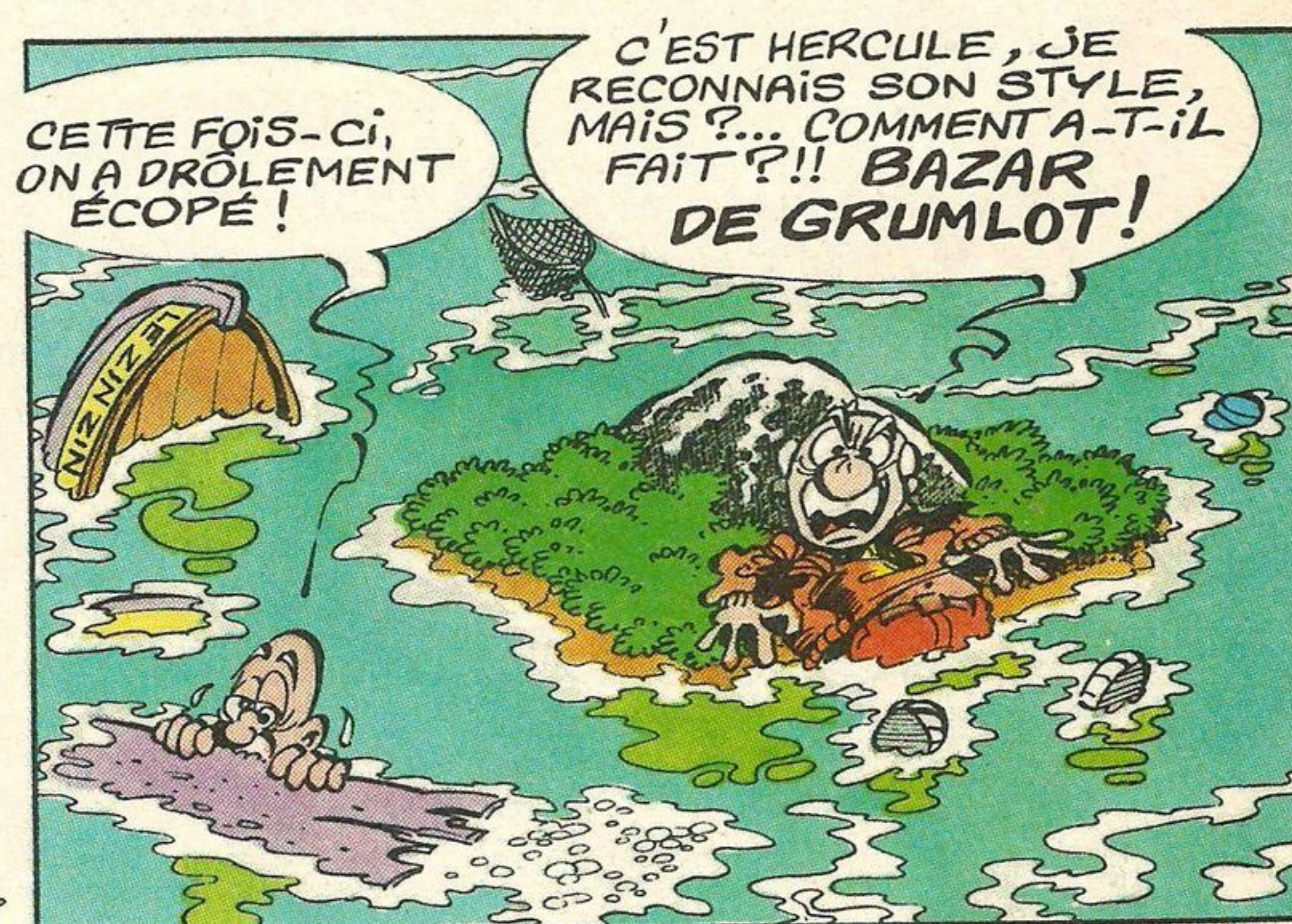
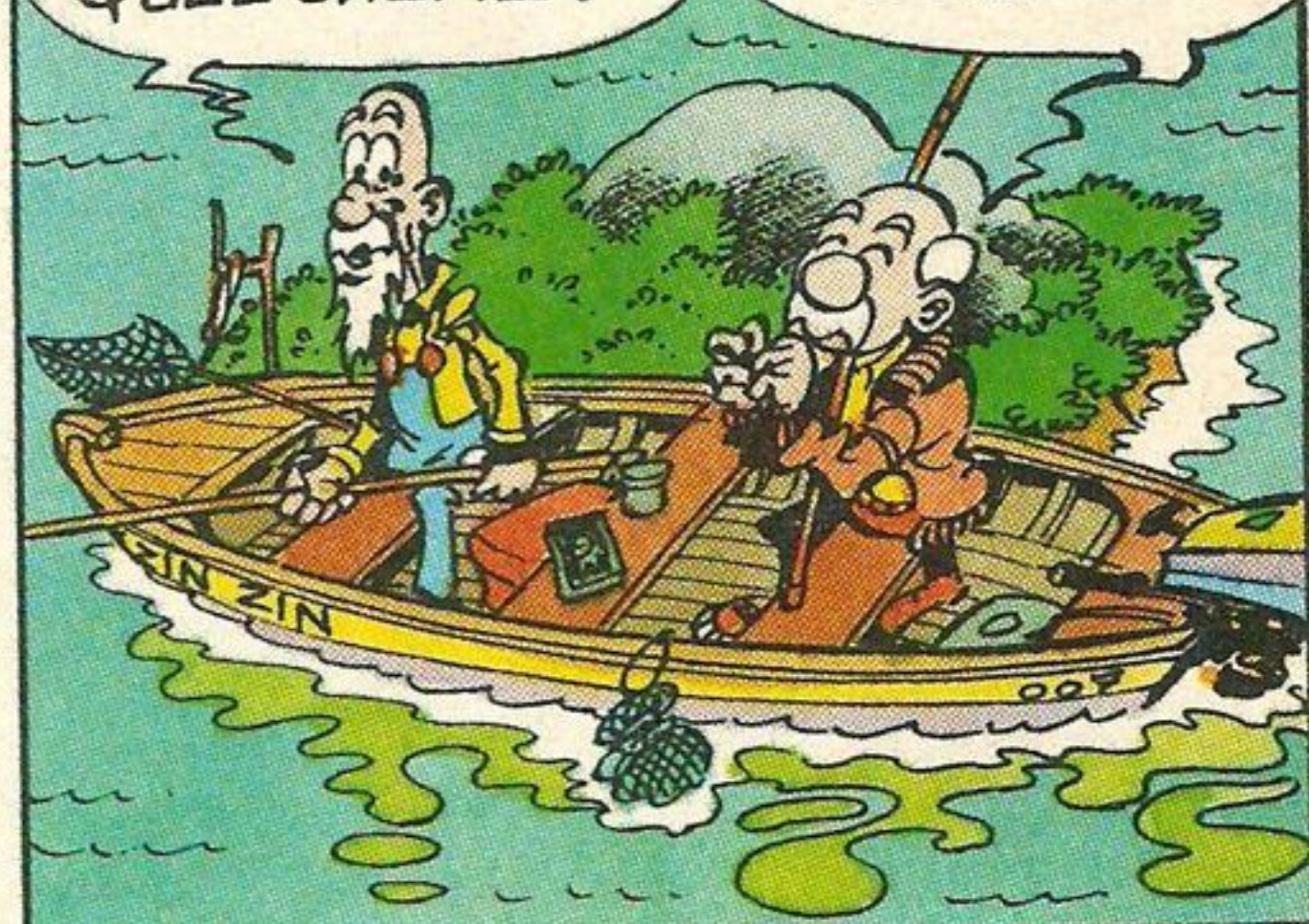
HOP ! ON EST ARRIVÉ !



UN PEU PLUS TARD DANS LA JOURNÉE...

LA PÊCHE, C'EST CHOUETTE, QUEL CALME !

OUAIS ! ON SE LA COULE DOUCE !



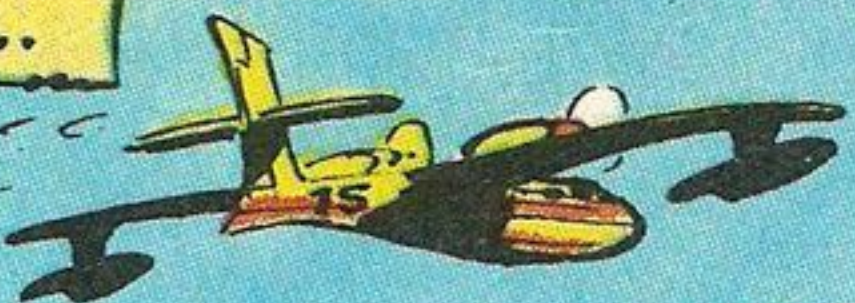
CETTE FOIS-CI, ON A DROÛLEMENT ÉCOPE !

C'EST HERCULE, JE RECONNAIS SON STYLE, MAIS ?... COMMENT A-T-IL FAIT ?!! BAZAR DE GRUMLOT !

© Ed. VAILLANT 1974

YANNICK 83

A QUELQUES KILOMÈTRES.....



T'AS ÉTÉ SYMPA D'AVOIR ACCEPTÉ, POUR ME VENGER, DE LARGUER TON EAU SUR CES DEUX IMBÉCILES !

BOF... ÇA FAIT PARTIE DE MON ENTRAÎNEMENT QUOTIDIEN, J'AI CHANGÉ D'OBJECTIF, VOILÀ TOUT !

ILS DOIVENT ÊTRE COMPLÈTEMENT ÉTEINTS ! HA ! HA !



D'APRÈS C. ARNAL, SCENARIO ET DESSINS : YANNICK.



QUI C'EST LE HÉROS ?  
QUI C'EST... HEIN ! ?



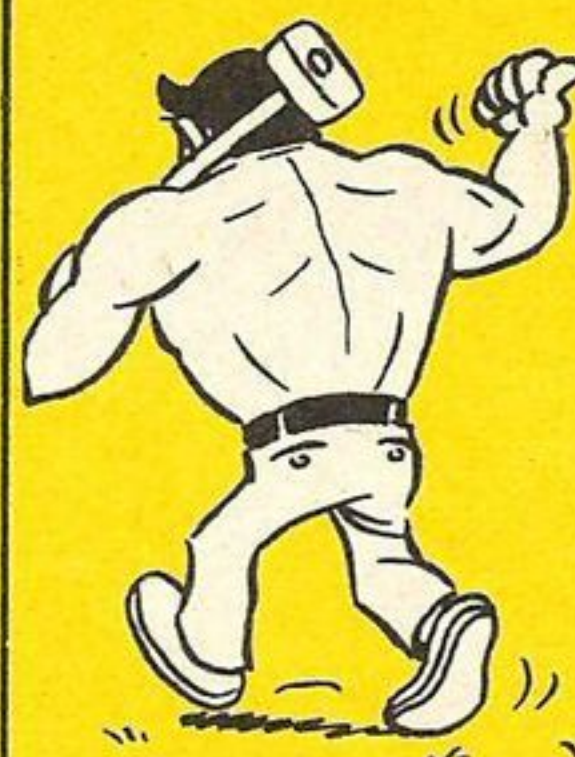
Le journal des héros...  
...incontestables.

LE PETIT

# Pif

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10

C'EST LUI  
LE HÉROS !



Le journal des héros...  
...incontestables.

# Superver sauve le monde !

**Trop longtemps cantonné au rôle d'appât se tortillant au bout de l'hameçon du pêcheur, le ver de terre se rebiffe ! Et qui sait s'il ne va pas sauver le monde ?...**

Darwin, le célèbre biologiste du 19<sup>e</sup> siècle, avait dit un jour : « Le ver de terre a joué un très grand rôle dans l'histoire du monde... » Et au seuil du 21<sup>e</sup> siècle, les hommes redécouvrent les exceptionnelles qualités du petit « tortillard ». Actuellement, en plein boom aux Philippines, l'élevage du ver de terre se développe avec vigueur aux États-Unis, au Canada, au Japon, et à Taiwan. Mais qu'a donc de si extraordinaire ce « misérable rampant », pour qu'on s'intéresse à lui ?



## UN ALIMENT RICHE

Le premier intérêt du ver de terre tient au fait qu'il est « bourré » de protéines – quelque 72 % de

protéines brutes, plus que le poisson (69 %) ou le soja (45 %). Séchés et pilés, les vers de terre sont de plus en plus utilisés dans la fabrication d'aliments aussi courants que le pain, les biscuits, les nouilles et... la viande ! D'après certains, le ver de terre peut être même mélangé au bœuf dans les steaks hachés. Ceux qui y ont goûté, n'ont perçu aucune différence...

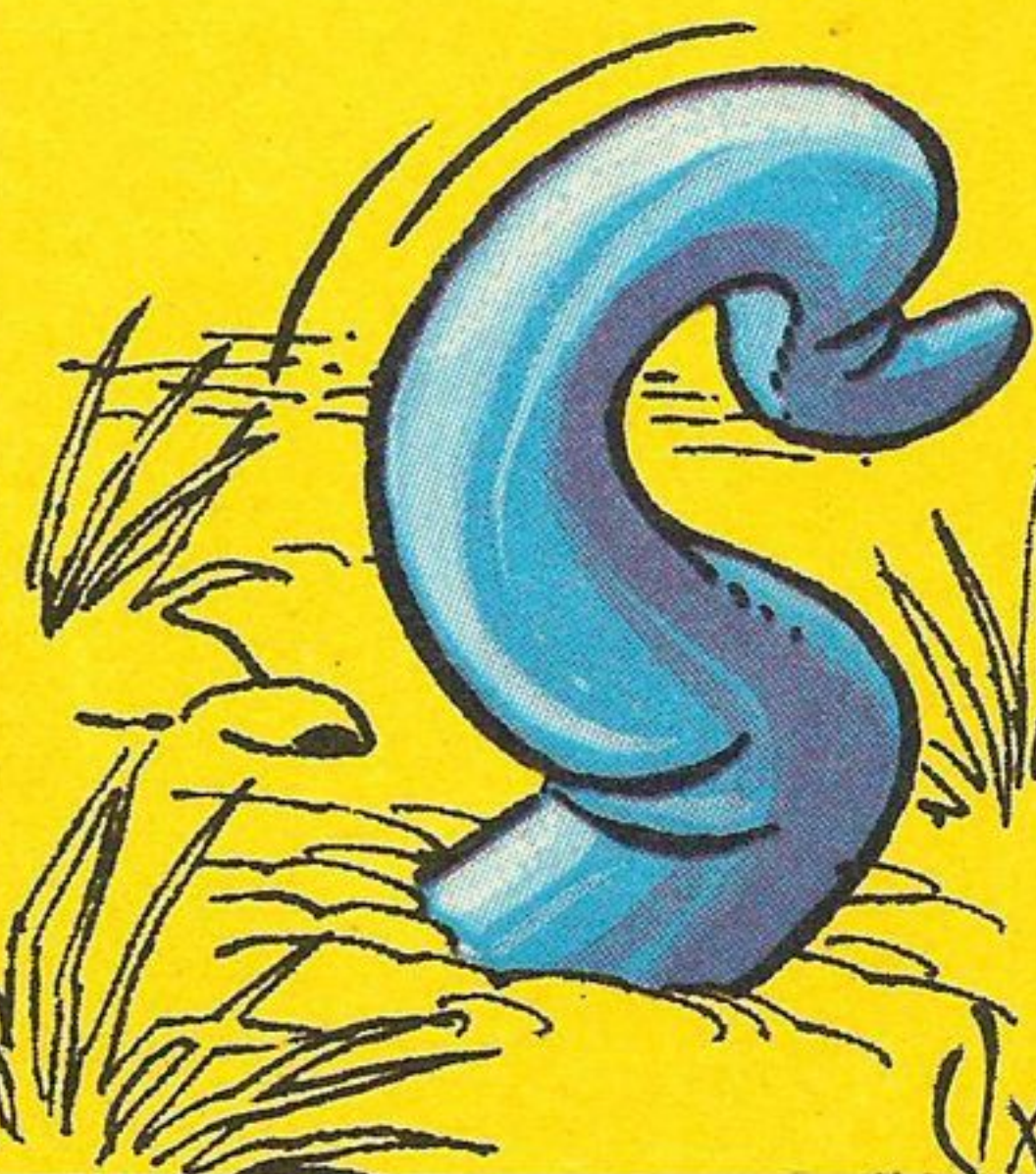


## UN DÉPOLLUEUR ET UN ENGRAIS

Mais, ce n'est pas tout. Le ver de terre, tel un pac-man glouton, est capable d'avaler toutes les matières organiques, à l'exception du caoutchouc, du plastique et du métal. On imagine assez bien à quelles tâches de dépollution notre bestiole pourrait être affectée. D'après un rapport de l'Université de Taiwan, 20 millions de vers de terre pourraient engloutir et transformer en engrais, 80 tonnes de boues de vidange (huile, pétrole, etc.). Car, ultime qualité, les excréments du ver de terre, riches en

nitrate, phosphate et potasse, constituent un remarquable engrais. **Le ver de terre, c'est pas cher, et ça peut rapporter gros !**

SNIF ! SNAFF ! JE SUIS SUR LA PISTE D'UN OS GRAND COMME LA TABLE DE LA SALLE À MANGER... UN OS DE DI-NO-SAU-RE ! ALORS, SI VOUS AVEZ COMME MOI UN APPÉTIT PRÉ-HISTORIQUE, JETEZ-VOUS SUR LE SUPER DE CETTE SEMAINE ! VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES !





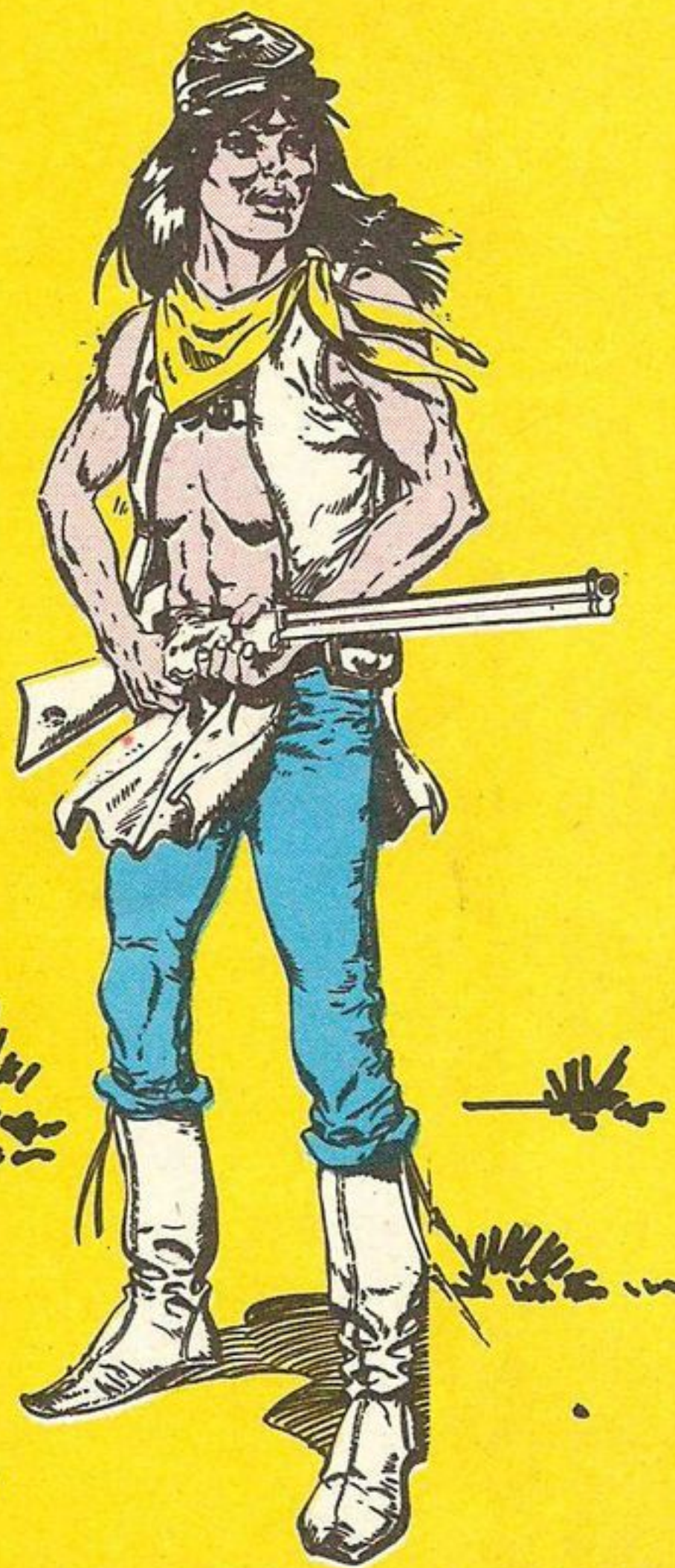
## RENDEZ-LUI SON PAPOOSE !

Cher Pif, je t'écris pour te dire que ça m'a fait quelque chose de voir qu'Okada était devenu Capitaine Apache, et qu'il ne serait plus jamais un papoose... Je l'aimais bien comme il était. Je ne sais pas pourquoi, mais il fallait que je t'en parle. Même si je reconnais qu'il a fière allure, notre Capitaine Apache!

Bernard Jung (Paris).

Je comprends ta réaction. En général, les héros de bandes dessinées ne vieillissent pas; mais celui-là n'est pas un héros comme les autres, et c'est tant mieux! Et puis, rien n'interdit à

Roger Lecureux, le scénariste, d'imaginer d'autres aventures de l'enfance d'Okada.



**FAUX**



**VRAI**

## W.W.F. : LE BON ÉCUSSON

Cher Pif, je suis adhérent du W.W.F., et je te dis bravo! pour ta nouvelle série: *Cogan, l'homme des tropiques*. Mais j'ai remarqué que dans le *Pif* n° 726, tu t'étais trompé dans les couleurs de l'écusson du panda: il n'est pas

blanc et noir sur fond rose.

Julie Forest  
(Strasbourg).

Tu as tout à fait raison, et il était nécessaire de rectifier cette petite erreur, pour que chacun soit juge.

DU 15 AVRIL AU 15 JUIN 1983  
**10 VOYAGES  
A DISNEY WORLD\***  
1.000 JEUX ÉLECTRONIQUES  
10.000 BOLS LACTEL  
**A GAGNER**  
AU GRAND JEU GRATUIT LACTEL  
\* (pour 3 personnes)

**Lactel®**

LES MAMELLES DE LA FRANCE





# PIF A RÉPONSE À TOUT

## LE CHAT A DE L'OREILLE

Un copain m'a dit que son chien entendait mieux que mon chat. Est-ce vrai?

François Vergnes (Digne).

Hé non! Tu pourras lui dire que ton chat a l'ouïe beaucoup plus fine que n'importe quel chien. Son pavillon en forme de cornet est orienté par la bagatelle de 27 muscles, et il perçoit les ultrasons jusqu'à 30 000 vibrations/seconde. Quant au chien, il a d'autres qualités.

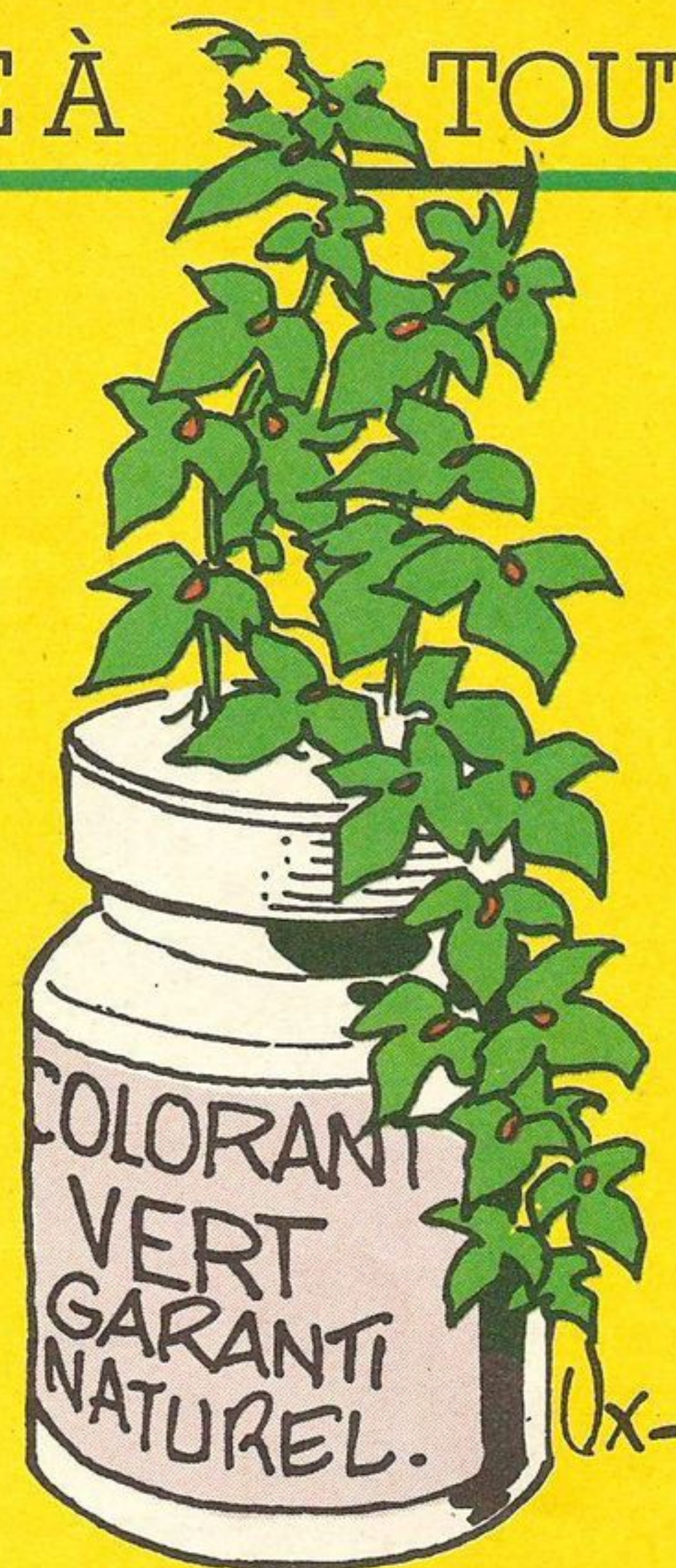


## COULEUR, D'OÙ VIENS-TU ?

Salut! à Pif et Hercule... Sur les emballages ou sur les boîtes de conserves alimentaires, on lit souvent la mention : colorant naturel. Peux-tu me dire d'où ils viennent, ces colorants?

Sabine Ircu (Montrouge).

Comme leur nom l'indique, les colorants naturels sont extraits naturellement. Le rouge s'obtient à partir de la betterave; le rouge carmin à partir d'un insecte, la cochenille, qui vit sur les cactus d'Amérique du Sud; le jaune vient d'un extrait de la graine d'un arbuste, le rocouyer, qui pousse lui aussi en Amérique du Sud; le brun vient du



caramel obtenu à partir du sucre chauffé; le noir est extrait du charbon végétal; le violet est tiré de la peau du cassis, et le vert de la chlorophylle présente dans les plantes.

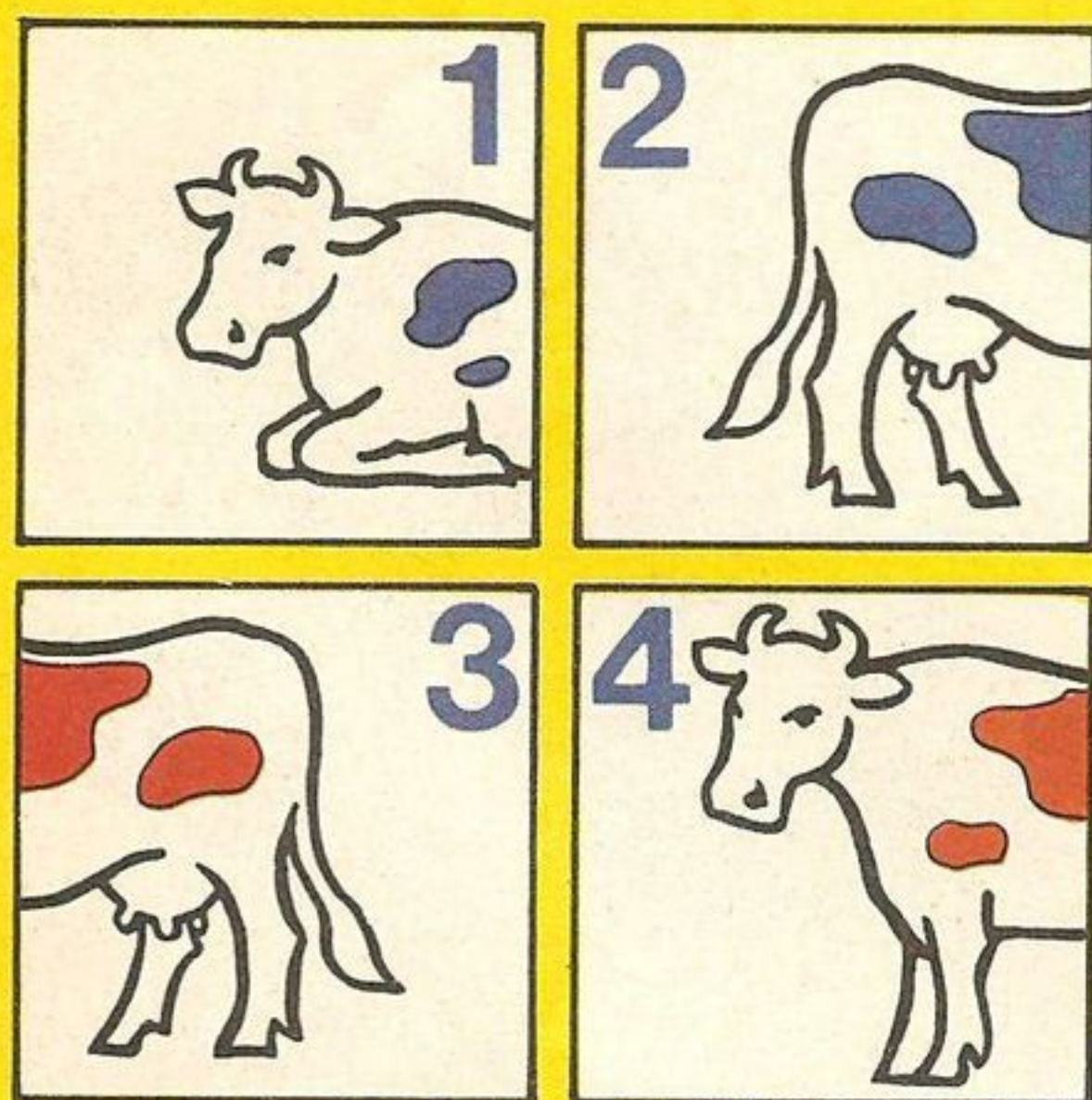
## ET LES HÉLICOS ?!

On ne parle jamais des hélicoptères; et moi, cet engin m'intéresse. J'aimerais bien savoir qui est le petit génie qui l'a inventé?



Jacques Gesse (Nantes).

Tu ne crois pas si bien dire. Le premier à avoir dessiné les plans d'un hélicoptère n'est autre que Léonard de Vinci, encore lui! Notre génie imagina une vis aérienne qui, tournée rapidement, creuserait l'air et s'élèverait verticalement.



## Comment jouer ?

Pour jouer, il te suffit d'écrire sur papier libre les numéros des deux morceaux appartenant à la même vache parmi les 4 morceaux représentés sur les cartons de lait LACTEL. Si tu as trouvé, envoie vite ta réponse en indiquant tes nom, prénom et adresse à : CL,A/LACTEL, Cedex 7814 - 75919 Paris Brune, avant le 15.06.83.

Si tu hésites, va dans les magasins vendant du lait LACTEL et regarde les cartons de lait et les affichettes LACTEL, tout est marqué.

**A toi de jouer et bonne chance !**

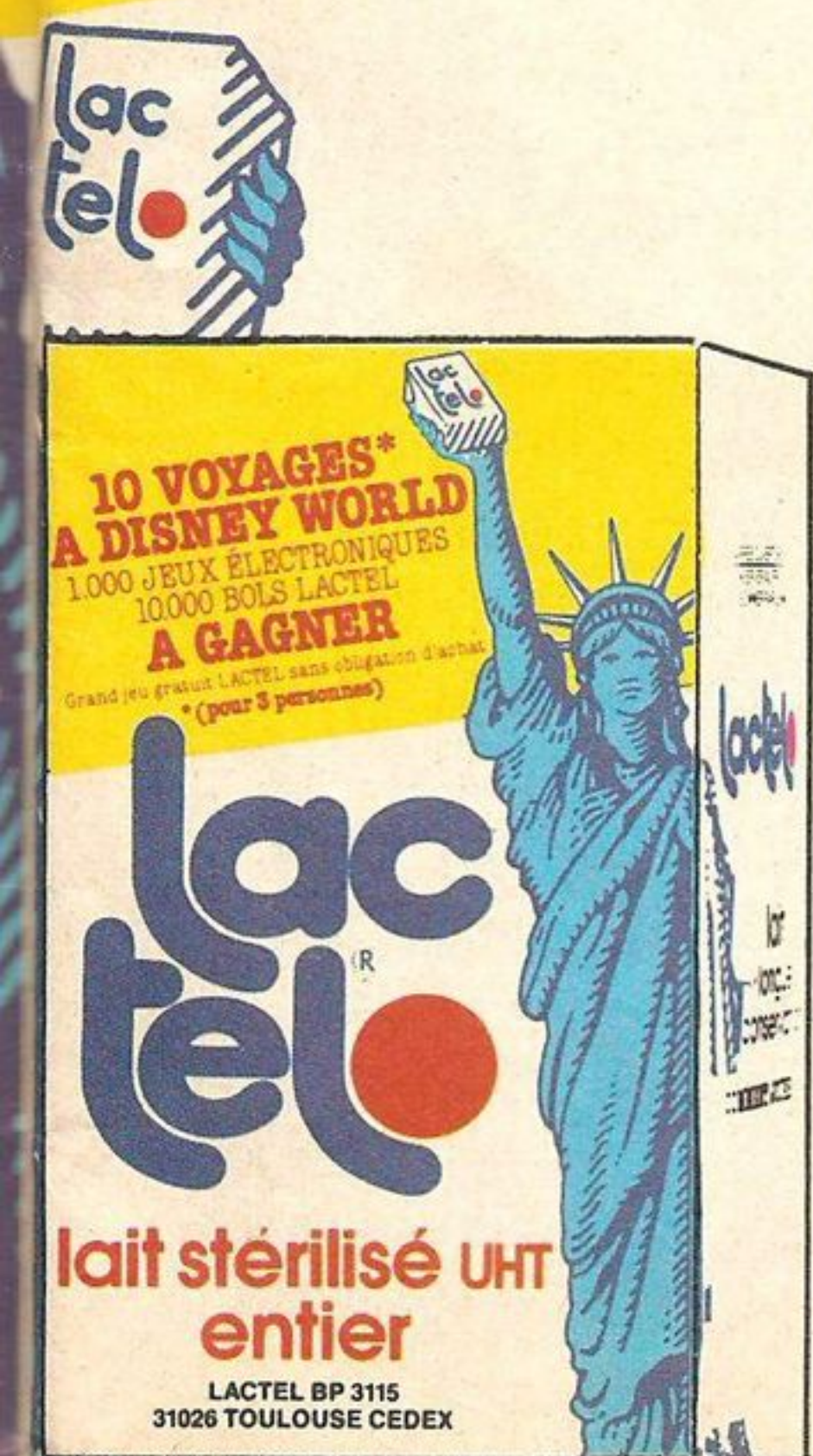
## EXTRAITS DE RÈGLEMENT :

**Art. 2** Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, à l'exclusion des salariés du G.I.E. LACTEL, ainsi que des membres de leur famille.

**Art. 4** Pour participer, il suffit d'indiquer sur un papier libre ses nom et adresse ainsi que les numéros des deux morceaux appartenant à la même vache, parmi les quatre morceaux de vache représentés sur les cartons de lait LACTEL, sur les affichettes LACTEL et dans certains supports de la presse enfantine.

**Art. 14** Le présent règlement qui a été déposé chez Maître LE HONSEC, huissier de justice à Rambouillet, pourra être obtenu à l'adresse suivante : CL,A/LACTEL Service jeu - 54, rue du Fg-St-Honoré - 75008 Paris. Timbre remboursé sur simple demande à : LACTEL/timbre Cedex 7852 - 75919 Paris Brune. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

**En ce moment, regarde bien les emballages carton de lait et les affichettes LACTEL, il y a des milliers de cadeaux à gagner.**





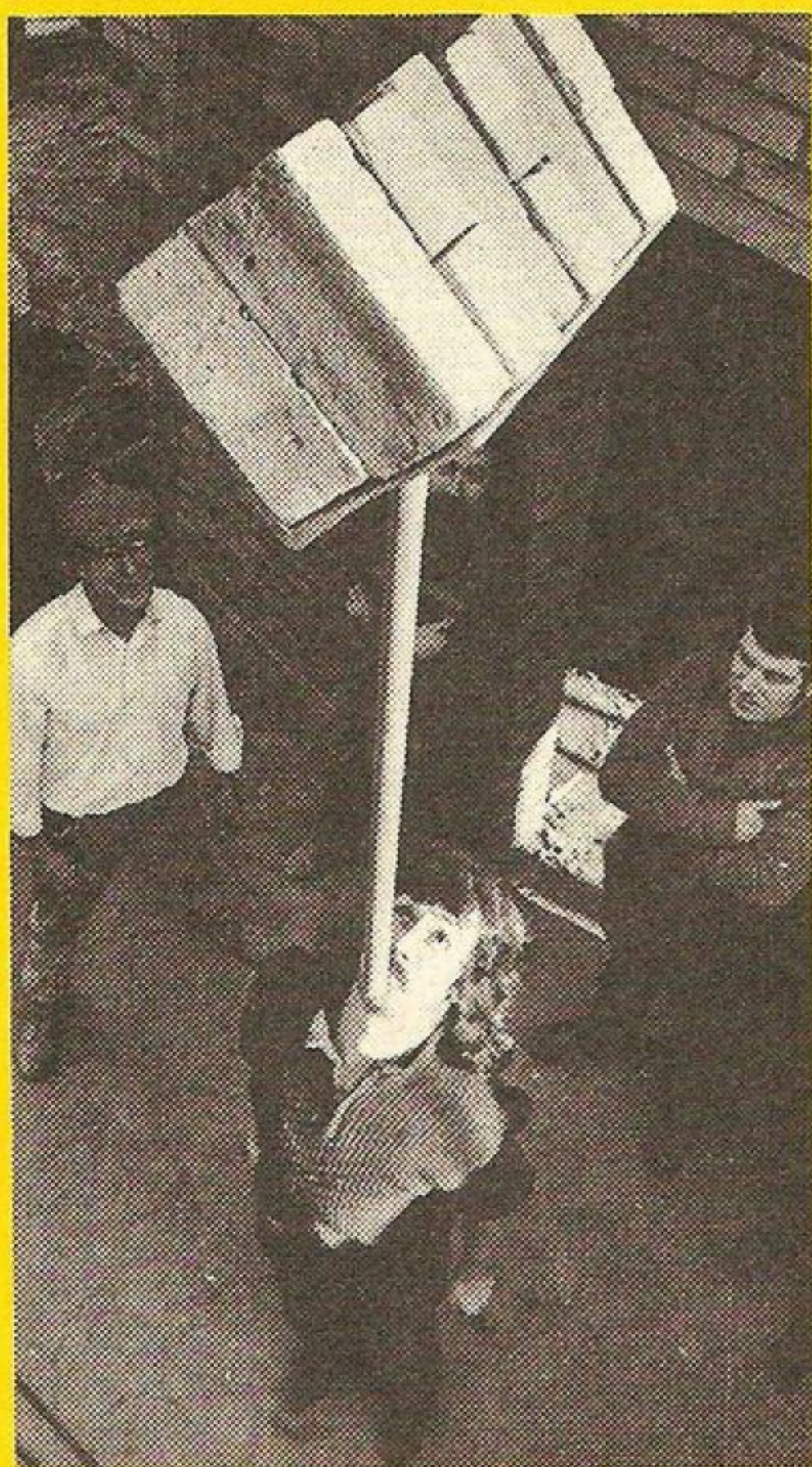


Photo: INTERPRESS

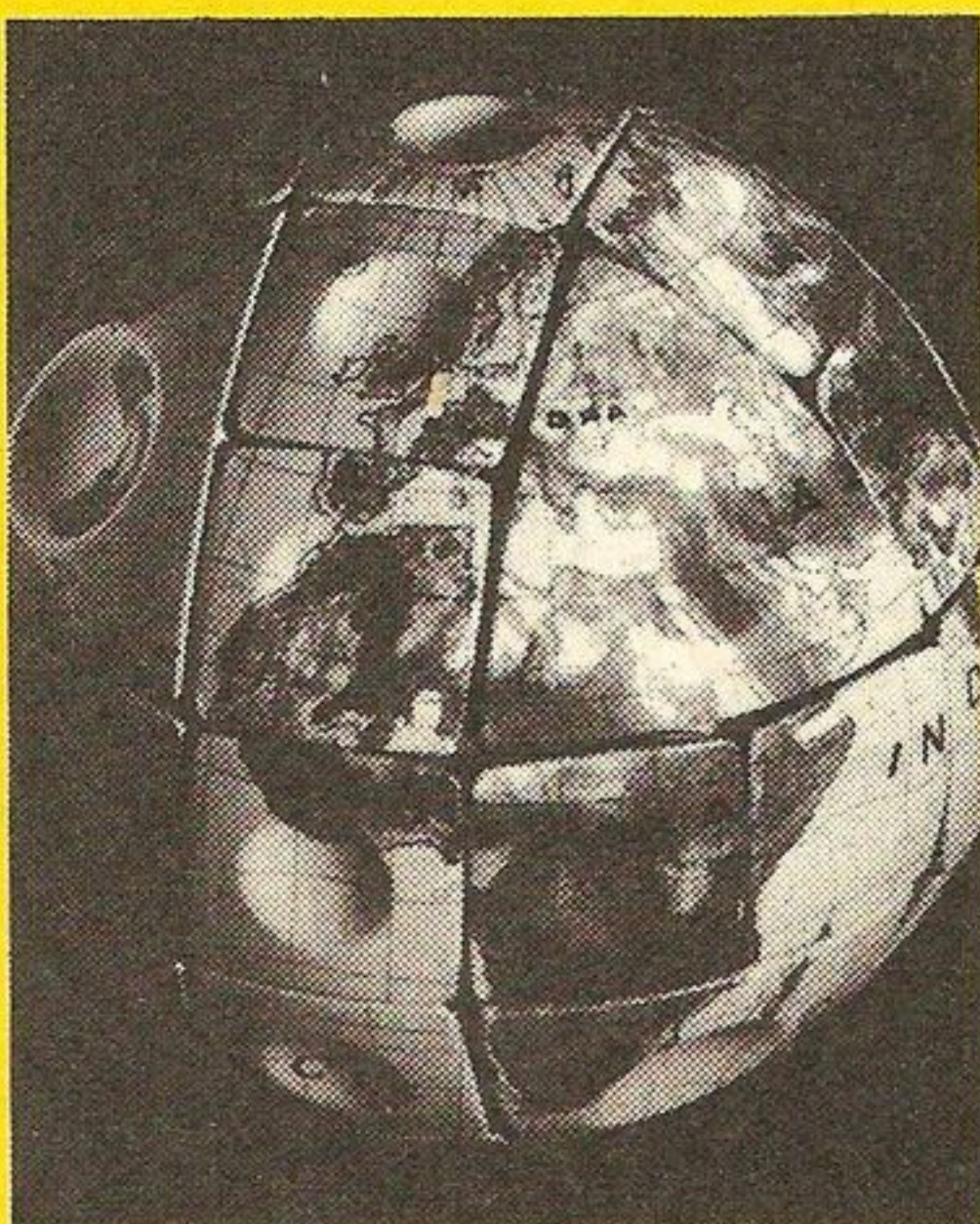
## POIDS AU MENTON...

Certains ont la dent plutôt dure, d'autres sont plutôt durs de la feuille. Quant à Alex Unwin, l'équilibriste de notre photo, il est franchement dur du menton!

C'est en exerçant son métier de maçon, que ce solide Écossais de 30 ans passés eut l'idée de passer les briques à ses collègues de cette façon. Nul ne s'en plaint.

## JOUE AVEC LE MONDE !

Le *Varikon-sphère* est une mappemonde en 38 morceaux. Un petit coup de pouce, et hop! tout bascule. Avec *Varikon*, faire et défaire le monde devient un jeu d'enfant... Prix: 87 F (JLB, Grands Magasins).

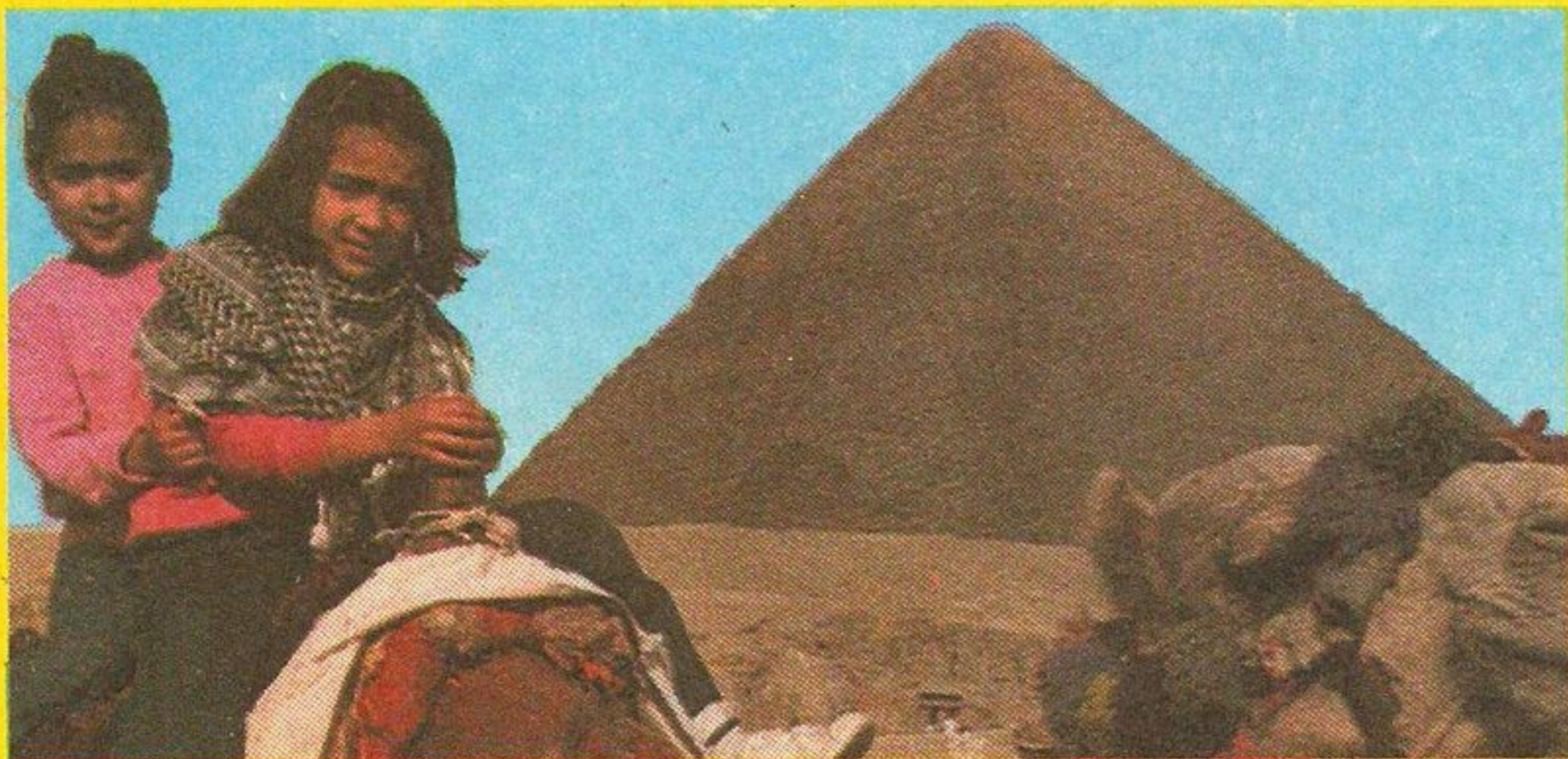


## LEILA CHEZ LES PHARAONS

Leila, c'est la gagnante du grand concours de l'an dernier, « L'Histoire, tu connais? ». Le premier prix: un voyage en Égypte pour toute la famille.

Le voyage est fini. Restent quelques photos et

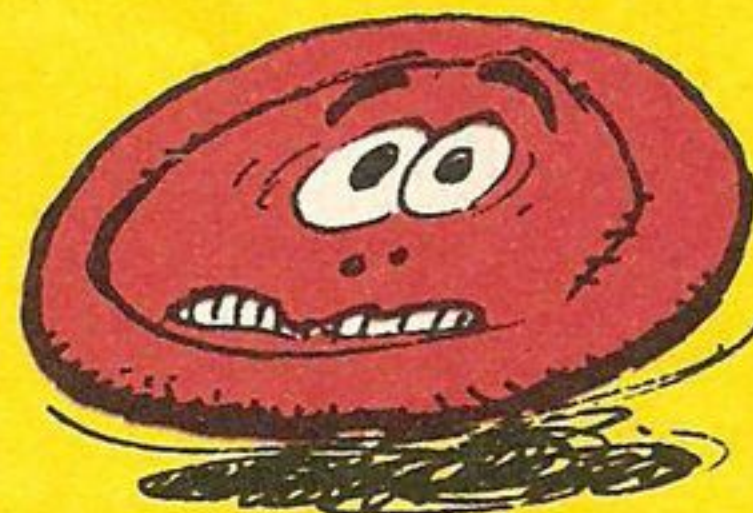
mille souvenirs. Leila Bonnaud et sa petite sœur ne sont pas près d'oublier qu'elles furent au pied des pyramides à dos de chameau... Et comme Leila nous l'a écrit: « Les plus belles images, c'est dans ma tête que je les garde... »



FARCE

## LE BOUTON DÉCOUSU

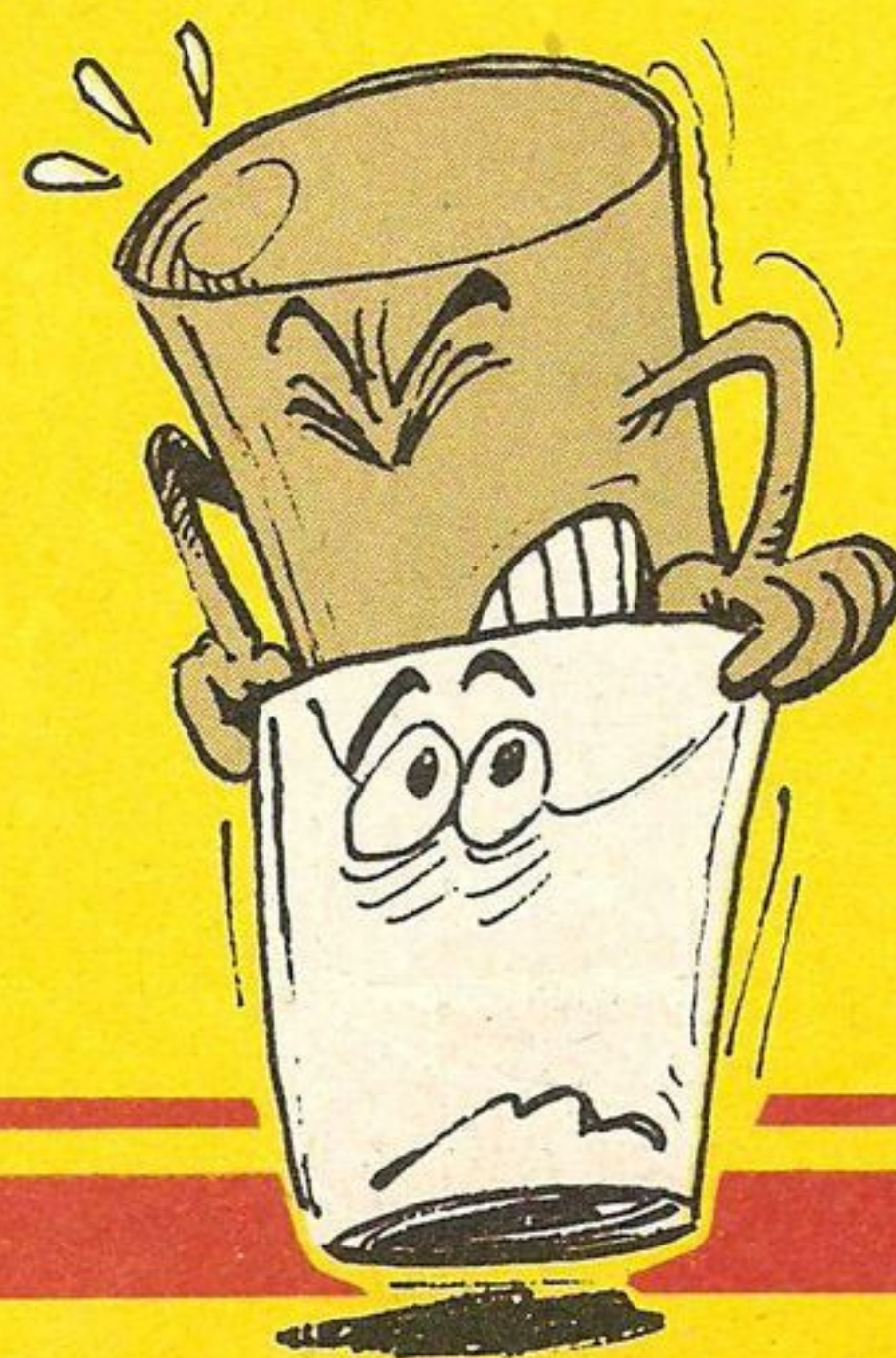
Placez une bobine de fil dans la poche d'une veste de votre père ou de votre mère (quelques mètres de fil enroulés sur une vieille bobine suffisent). Puis, passez l'extrémité du fil dans un bouton, de façon à ce que le fil dépasse à l'extérieur de trois ou quatre centimètres. Lorsque la victime enfiler sa veste, faites-lui remarquer qu'un fil dépasse. Quelle ne sera pas sa surprise de voir le fil s'allonger indéfiniment...



TRUC

## COMMENT DÉCOINCER DEUX VERRES ?

Zut! deux verres encastés l'un dans l'autre. Ils refusent de bouger. Il n'y a qu'une bonne méthode, celle qui consiste à plonger le verre inférieur dans l'eau chaude et à remplir l'autre d'eau froide. C'est tout!



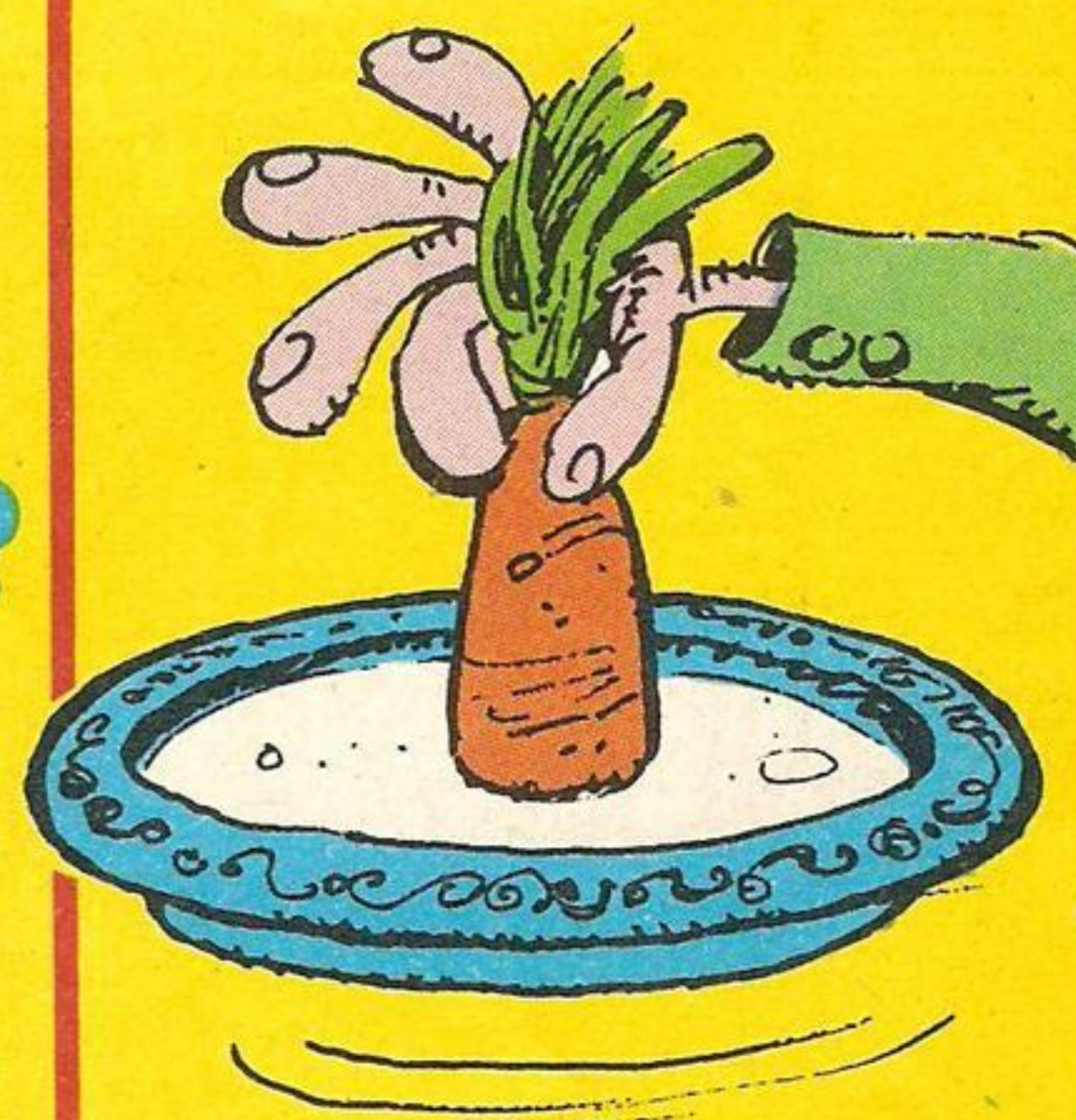
## FABRIQUE TON ENCRE SYMPATHIQUE



BRICOLAGE

Elle existe dans le commerce, mais c'est bien plus amusant de la fabriquer. Pour cela, délaye de l'amidon dans de l'eau. Une fois sèche, cette « encre » est complètement invisible; mais en contact avec la plus petite trace d'iode, l'encre apparaît en violet. (A vérifier avec un buvard imbibé de teinture d'iode.)

## TOUR LE RADIS MAGIQUE



Dimanche, à table... Tu annonces devant l'assistance ébahie, que tu vas soulever une assiette sans la toucher!

Prends un radis bien frais et coupe-le en deux. Appuie alors la partie coupée contre l'assiette, bien en son milieu. Il ne te reste plus qu'à saisir la racine et à soulever l'assiette. Entraîne-toi d'abord au-dessus de ton lit (soyons prudents!).



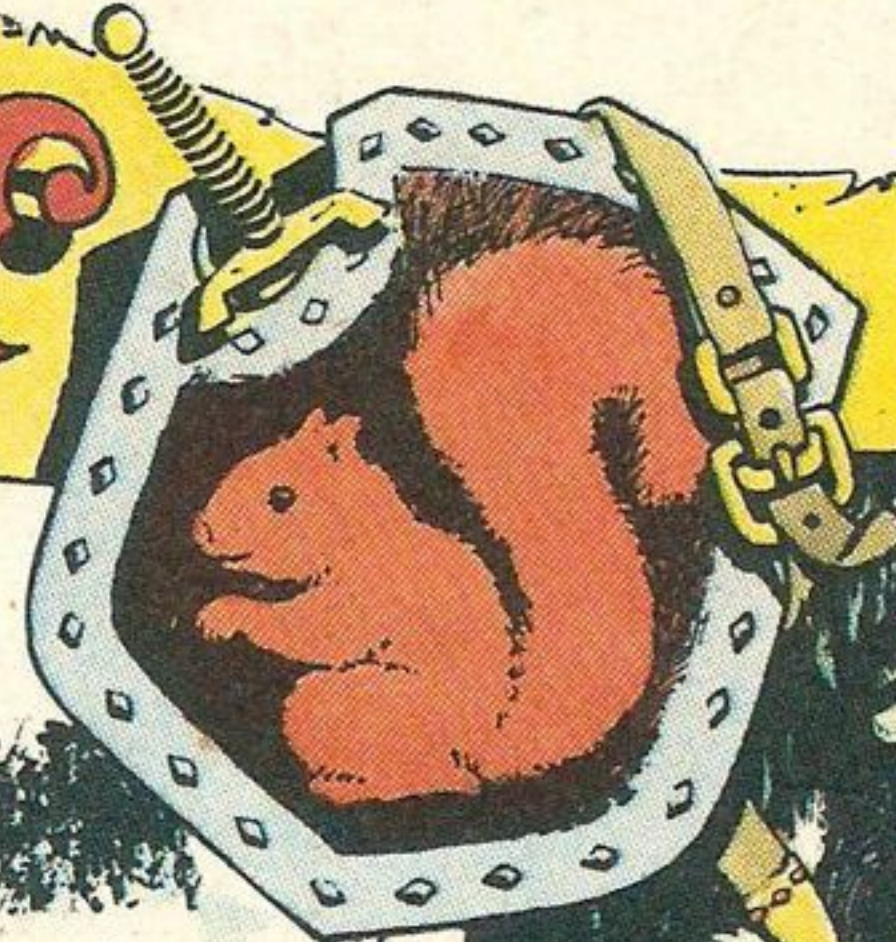
**PIF, C'EST VOUS !**  
**DANS 15 JOURS,**  
**VOUS AVEZ LA PAROLE !**



**GRAND REFERENDUM 1983**  
Dans 15 jours, vous avez la parole ! Vous tous, lecteurs de PIF, pourrez participer à ce grand référendum. Pour y prendre part, il faut bien sûr vous procurer le n° 738, choisir parmi tous les personnages et toutes les rubriques, les noter. En un mot, vous aurez à voter. Un événement à ne pas manquer. Et n'oubliez pas : PIF, c'est vous !  
**PIF C'EST VOUS !**



## la SORCIÈRE du FEU



Tiiii-ii  
iiiT...

CHACUN À SA MANIÈRE,  
L'ÉCUREUIL ET LE CHEVAL  
ALERTAIENT YVAIN.

Hi-ii-  
EINN!

... MAIS  
IL ÉTAIT  
TROP  
TARD.

Tiiii...  
iiiTT...  
Tiiii...

L'HOMME SAUVAGE CHARGEA SUR  
SON ÉPAULE LE CHEVALIER INANIMÉ.



TU AS  
ENCORE OBÉI  
À TES MAUVAIS  
INSTINCTS,  
OGHAM...

C'EST UN  
ÉTRANGER!  
IL N'AVAIT PAS À SE  
TROUVER LÀ...



YVAIN OUVRIT LES YEUX.  
SA NUQUE ÉTAIT DOULOUREUSE.

OGHAM NE SAIT PAS  
CE QU'IL FAIT, ÉTRANGER.  
JE VAIS TE SOIGNER COMME  
MON FILS ET MA HUTTE EST LA  
TIENNE AUTANT QU'IL TE  
PLAIRA.

LA SORCIÈRE S'APPELAIT MELKORKA.  
OGHAM ÉTAIT SON ÉPOUX.  
MELKORKA CONNAISSAIT LES CHOSES  
CACHÉES AUX HOMMES ET ELLE LISAIT  
LE FUTUR.





ROUSSELOT, L'ÉCUREUIL, FINIT  
PAR REJOINDRE LE CHEVALIER.

YVAIN SE PRIT À AIMER MELKORKA,  
CETTE GRANDE FEMME SILENCIEUSE  
QUI SAVAIT REGARDER LES FLAMMES  
PENDANT DES HEURES.

JE CONNAIS  
LES SECRETS DU FUTUR,  
CHEVALIER.

JE LIS DANS LE FEU  
L'AVENIR DES HOMMES.

VEUX-TU CONNAÎTRE  
LE TIEN ?

OGHAM, LE SAUVAGE,  
REVENAIT DE LA CHASSE.

LES HOMMES  
SONT FOUS QUI VEULENT  
SAVOIR L'AVENIR.

JE LE VEUX,  
MELKORKA...

LA SORCIÈRE  
ENTRAIT EN TRANSE.  
SES YEUX BRILLAIENT  
COMME DES PIERRES DE JAIS.

TON DESTIN  
EST D'ERRER  
SUR LA TERRE,  
YVAIN...

TU IRAS  
DE PAYS EN PAYS,  
DE CHÂTEAU EN MASURE.  
D'AVENTURE EN AVENTURE.  
TU CONNAÎTRAS  
LA GLOIRE ET  
LA SOUFFRANCE.

TU  
PARTAGERAS  
LA JOIE ET LE MALHEUR.  
ET TU SERAS SEUL.  
ET LE DÉSIR D'ALLER  
PLUS LOIN TE POUSSERA  
EN AVANT...

...ET À CE MOMENT MÊME,  
YVAIN ÉPROUVA L'IMPÉRIEUX  
BESOIN DE PARTIR...

UNE  
ÉNORME  
LUNE SE  
REFLÉTAIT  
DANS LE  
LAC.

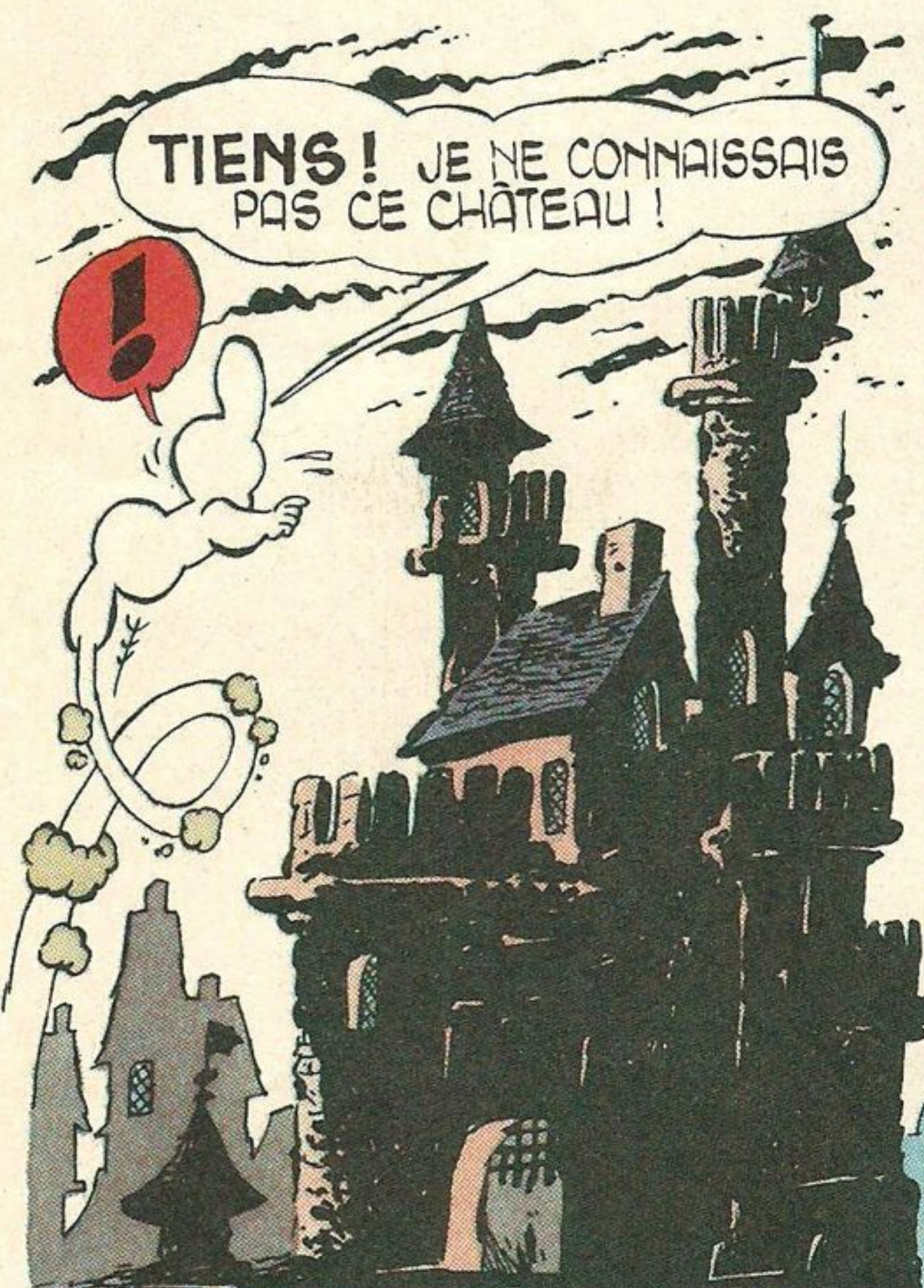
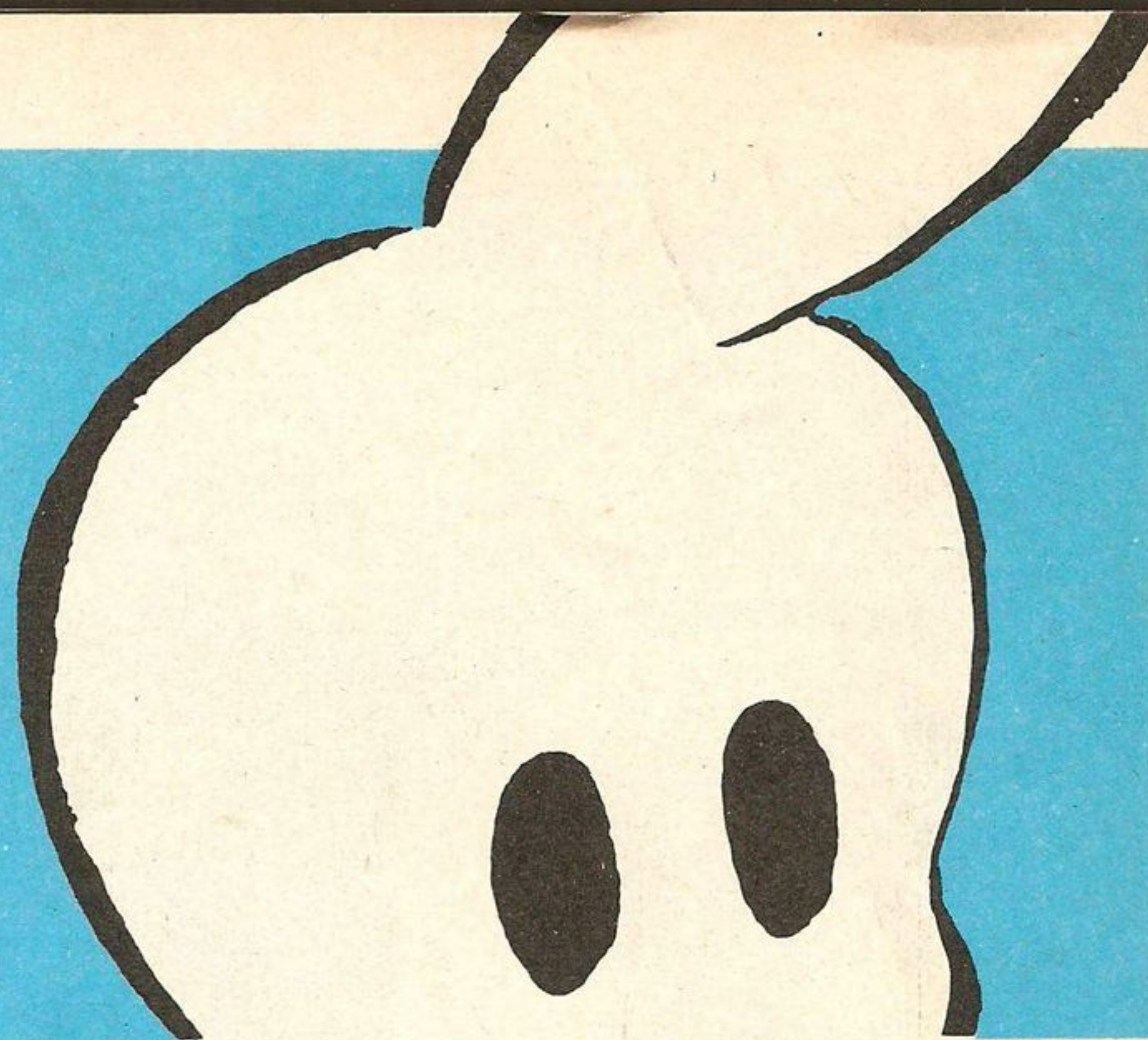
...ET LE  
CHAUDRON D'OR  
TE FUIRA SANS CESSÉ.  
ADIEU...

...ET ICI S'ACHEVA L'AVENTURE D'YVAIN.



# Arthur

## Trésor de guerre



TIENS! JE NE CONNAISSAIS PAS CE CHÂTEAU!



ALORS, MONSIEUR LE MAGICIEN?

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS MONSIEUR LE BARON... JE SUIS CERTAIN DE RÉUSSIR!

© Ed. VAILLANT 1974



MONSIEUR LE BARON M'A BIEN DIT QU'IL DÉSIRAIT FAIRE REVENIR LE FANTÔME DE SON NEVEU, MORT EN FAISANT LE SIÈGE DU CHÂTEAU DU COMTE HAREBOURT! AVEC MON PHILTRE CE SERA UN JEU D'ENFANT!

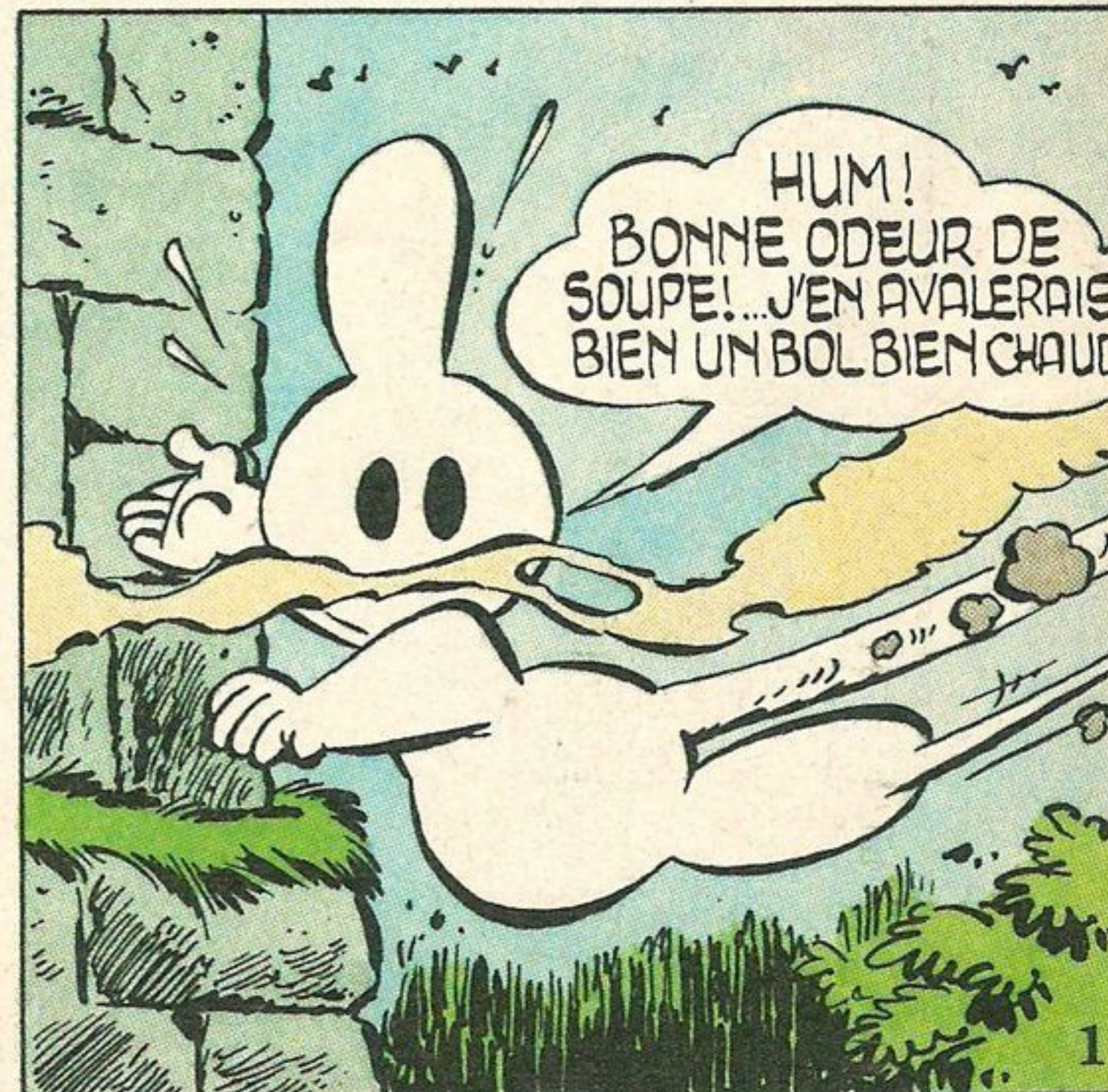


ET LORSQUE MON NEVEU GODEFROY SERA FACE À MOI, IL NE POURRA REFUSER DE ME DIRE OÙ IL A CACHÉ LE TRÉSOR... LE TRÉSOR QUI DEVAIT LUI SERVIR À FAIRE LA GUERRE!!



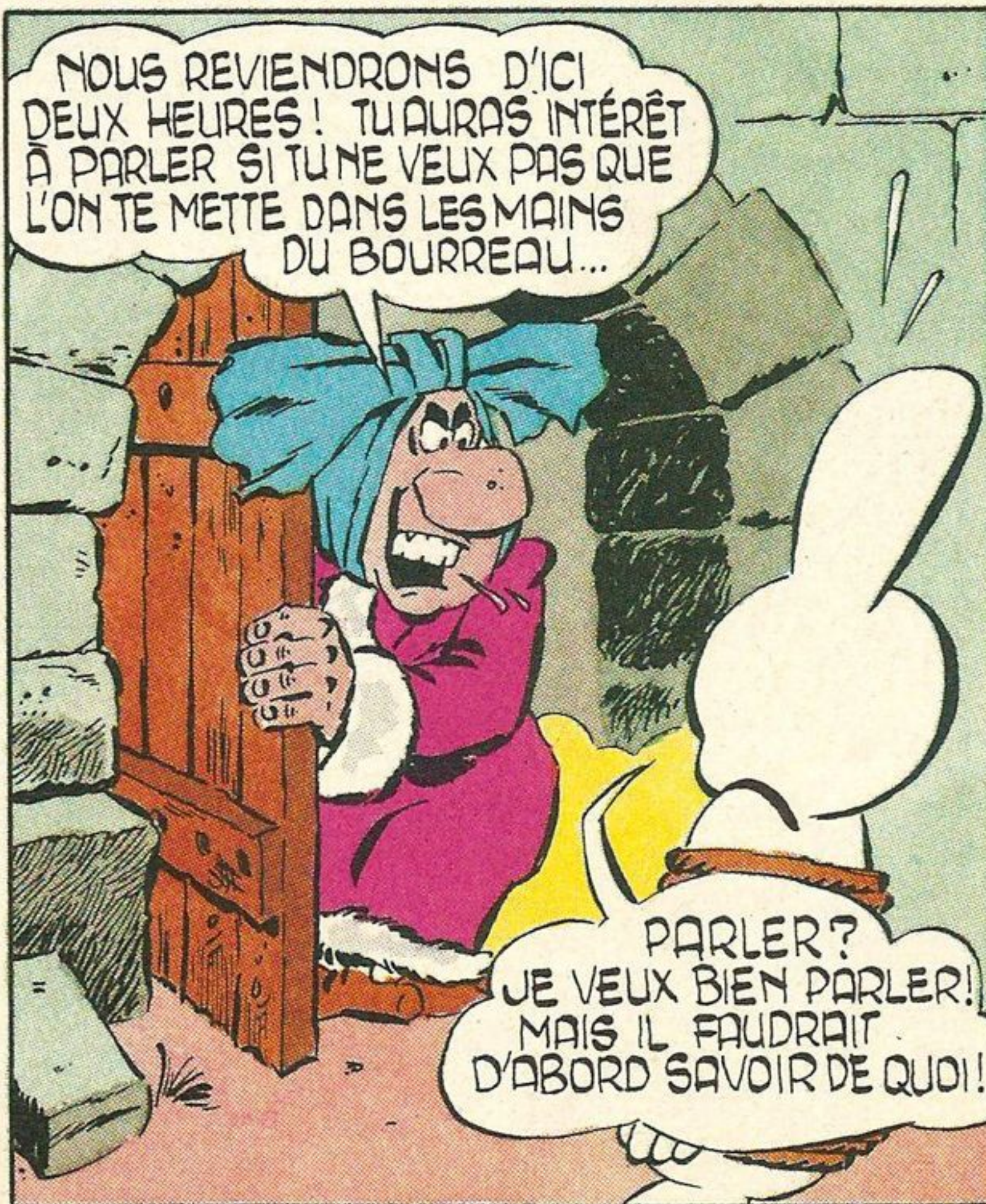
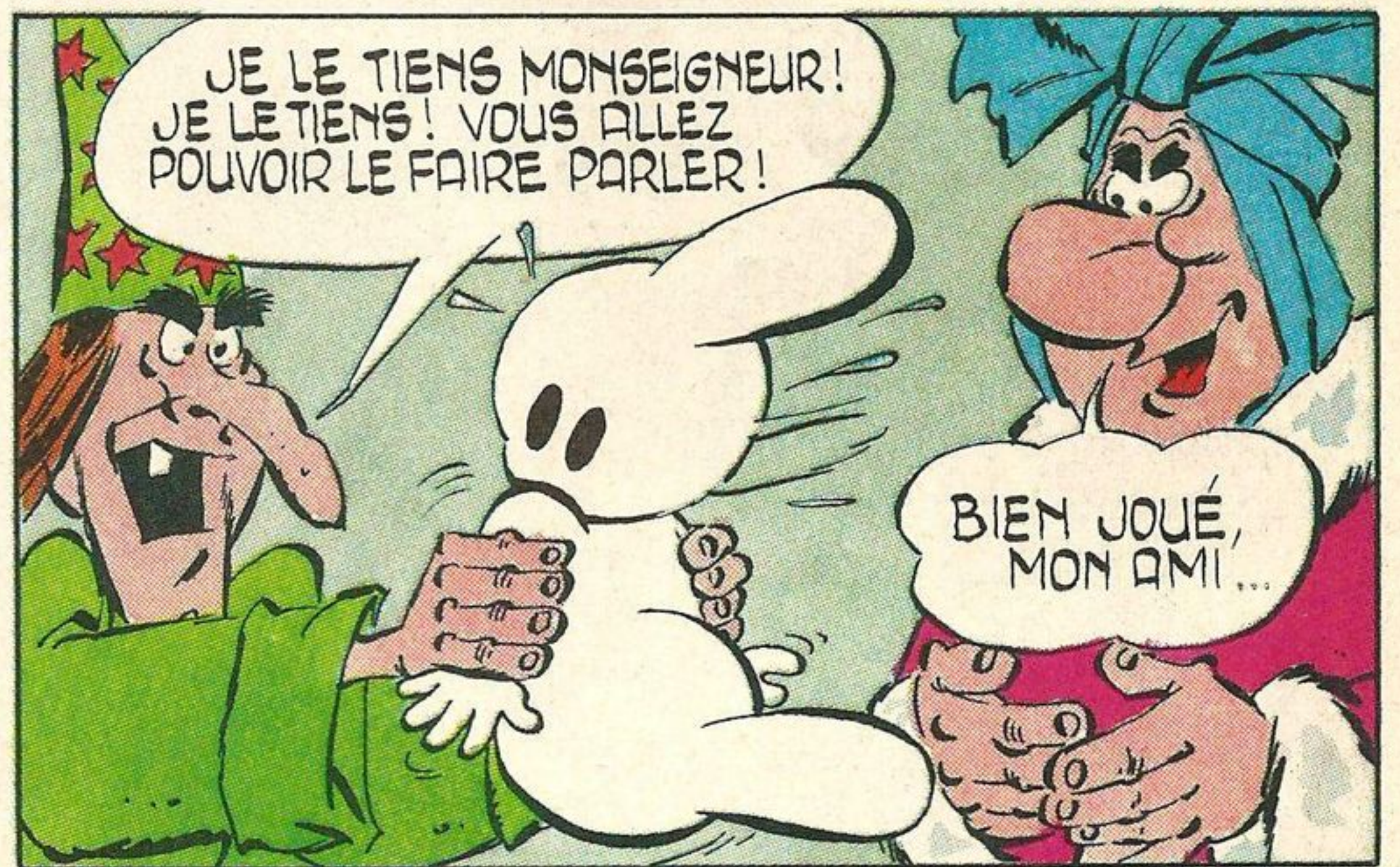
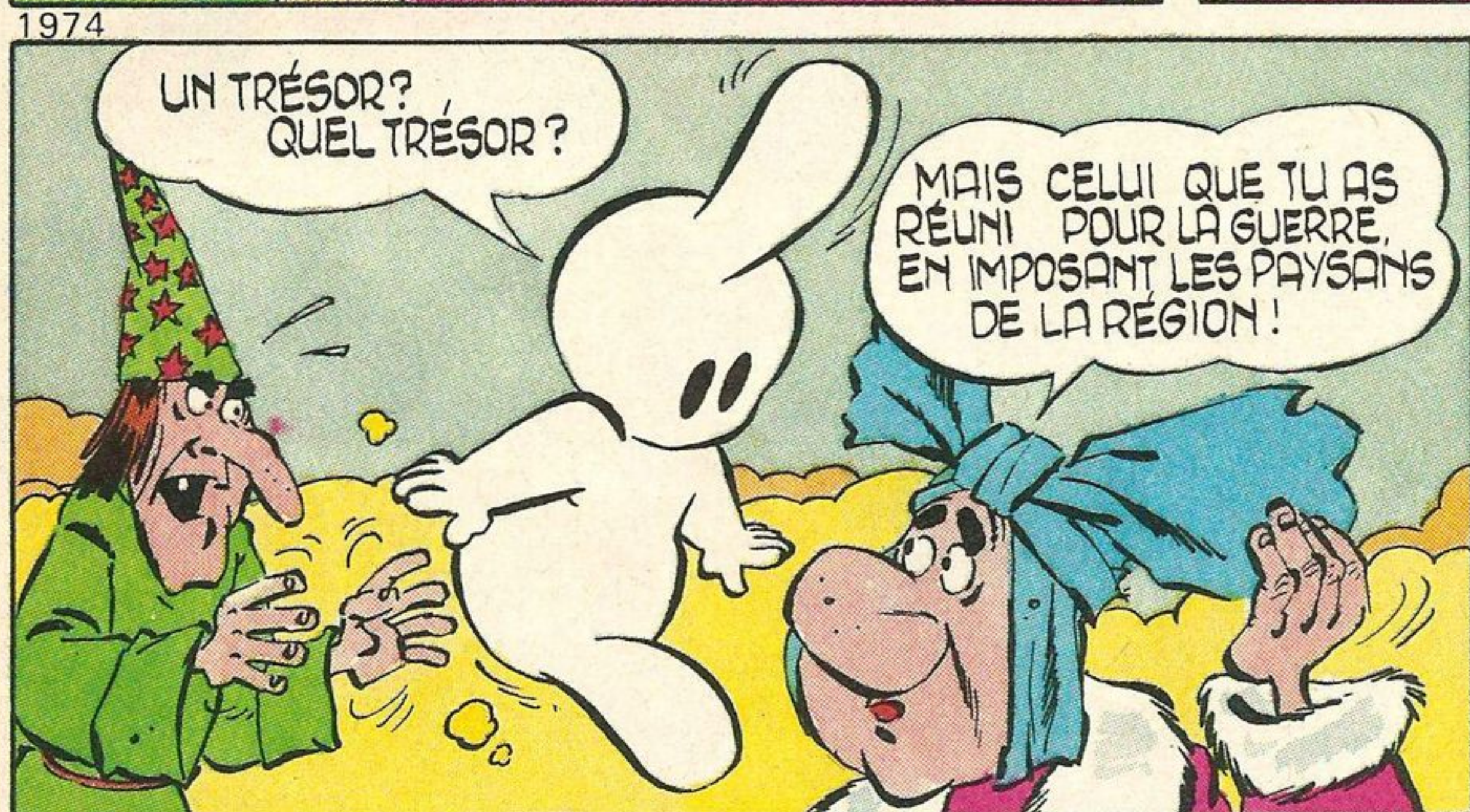
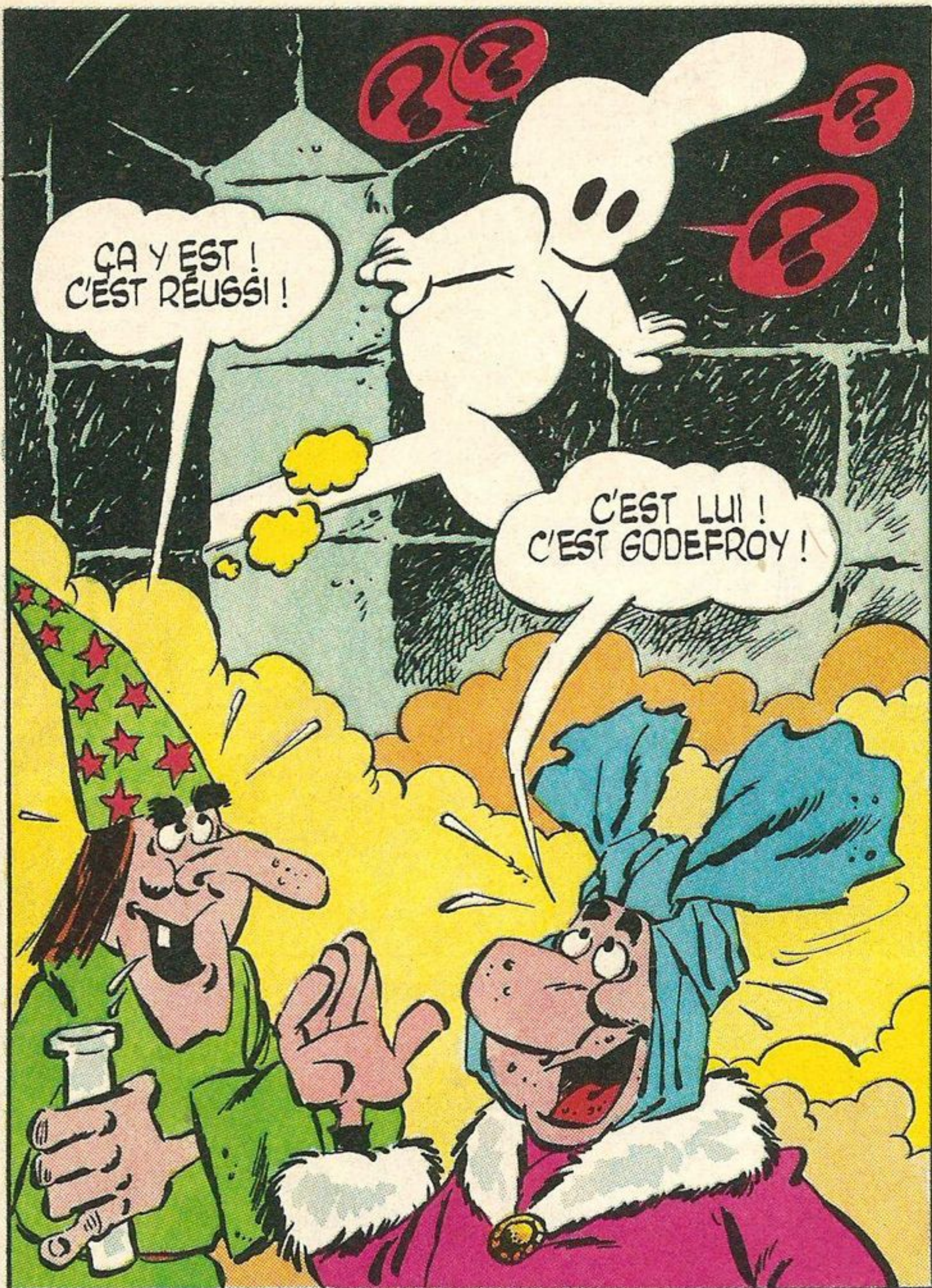
CE TRÉSOR, IL L'AVAIT RÉUNI EN IMPOSANT DUREMENT TOUS LES PAYSANS DE LA RÉGION!

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, MONSIEUR LE BARON! EN BUVANT CE BREUVAGE, JE FERAI VENIR ICI LE FANTÔME DE VOTRE NEVEU!

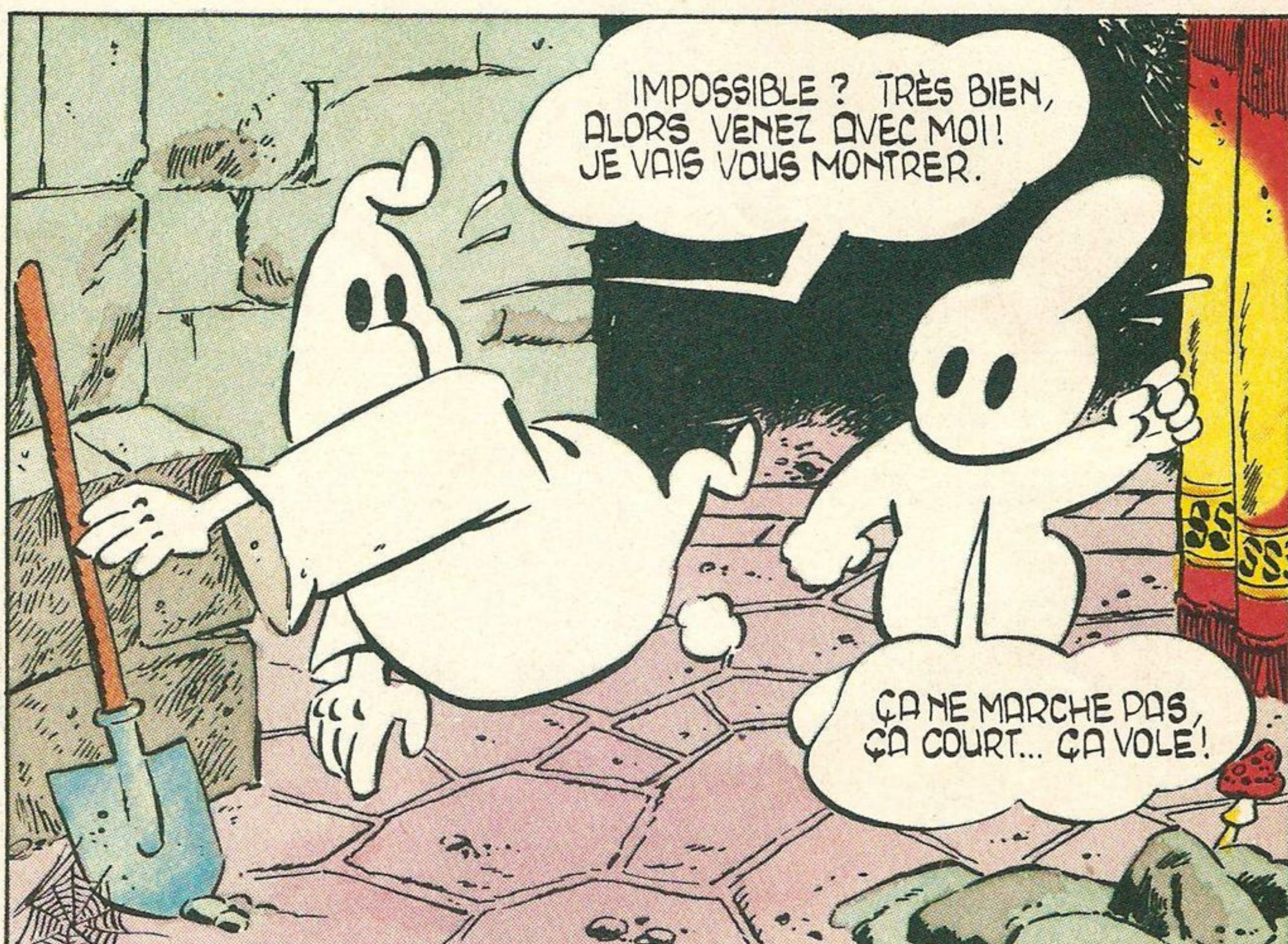
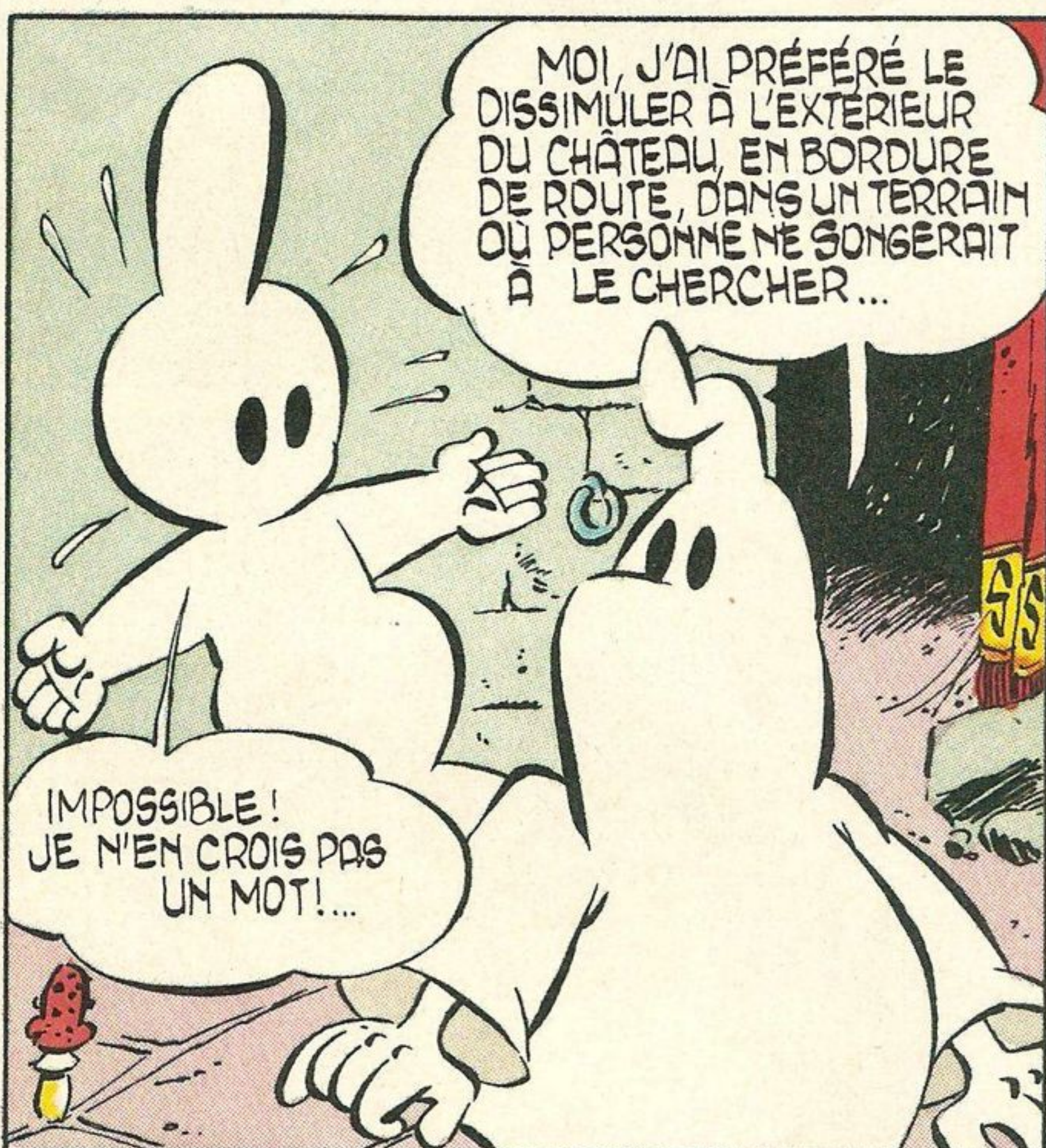
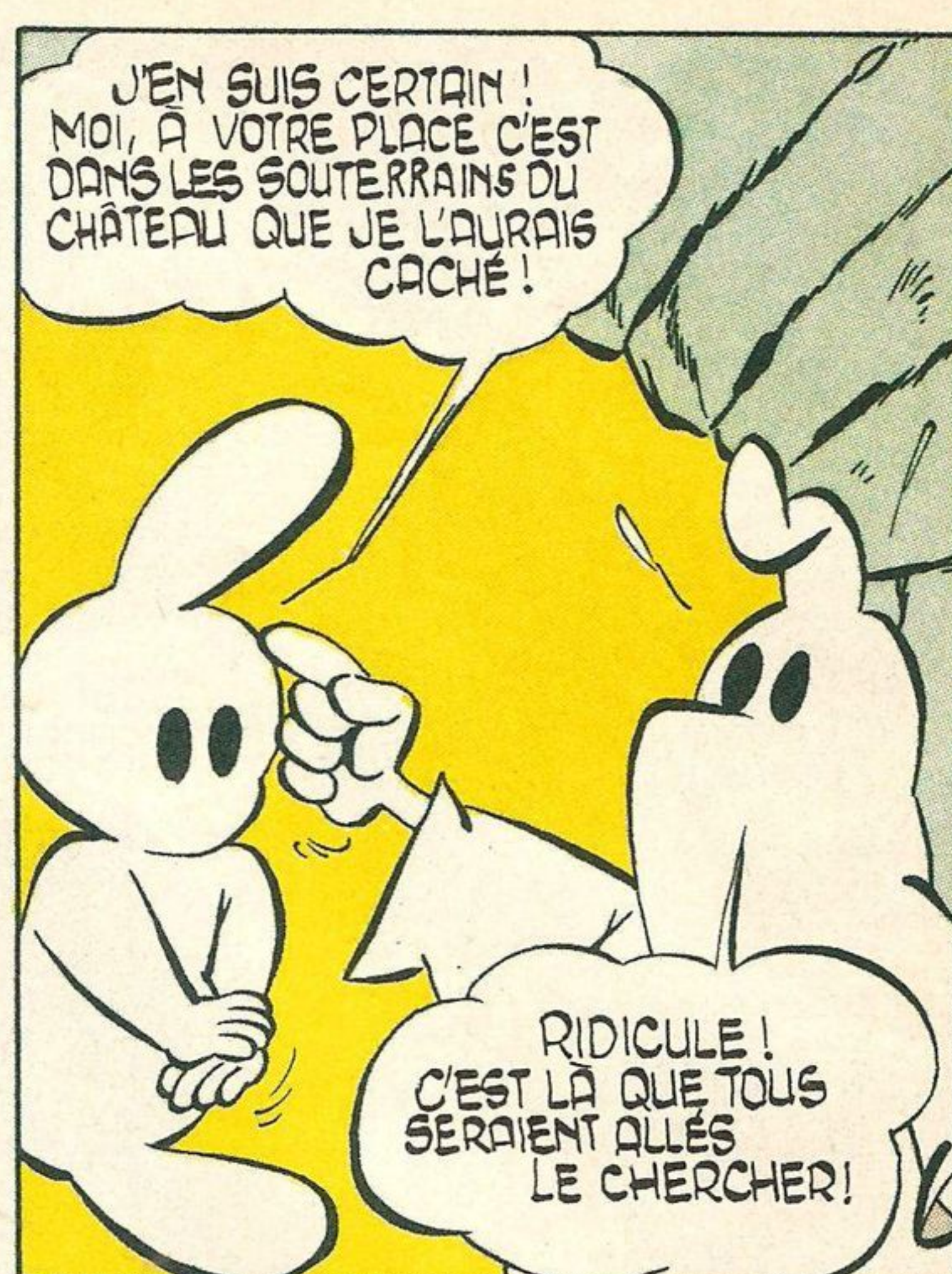
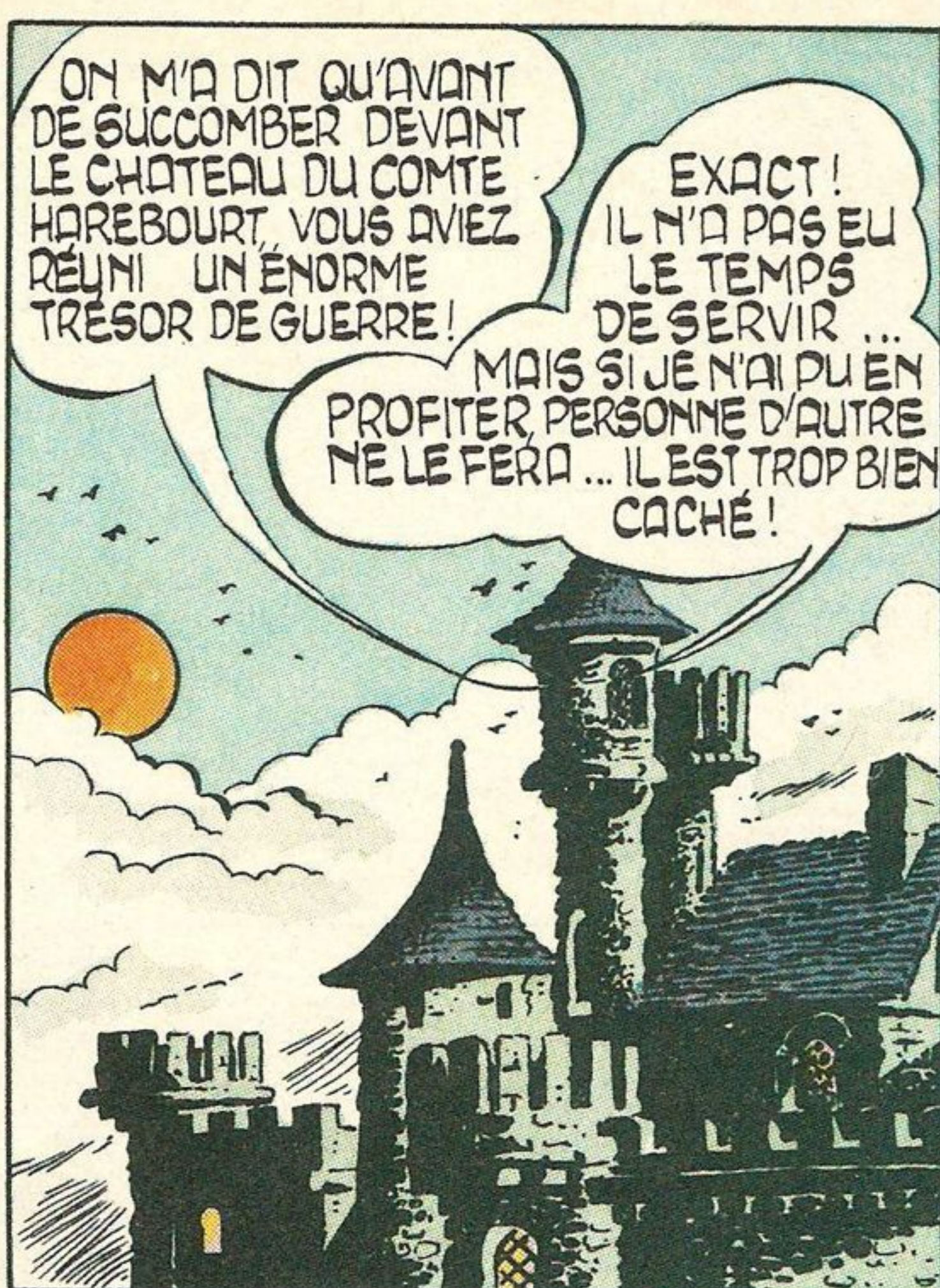


HUM! BONNE ODEUR DE SOUPE!...J'EN AVALERAI BIEN UN BOL BIEN CHAUD

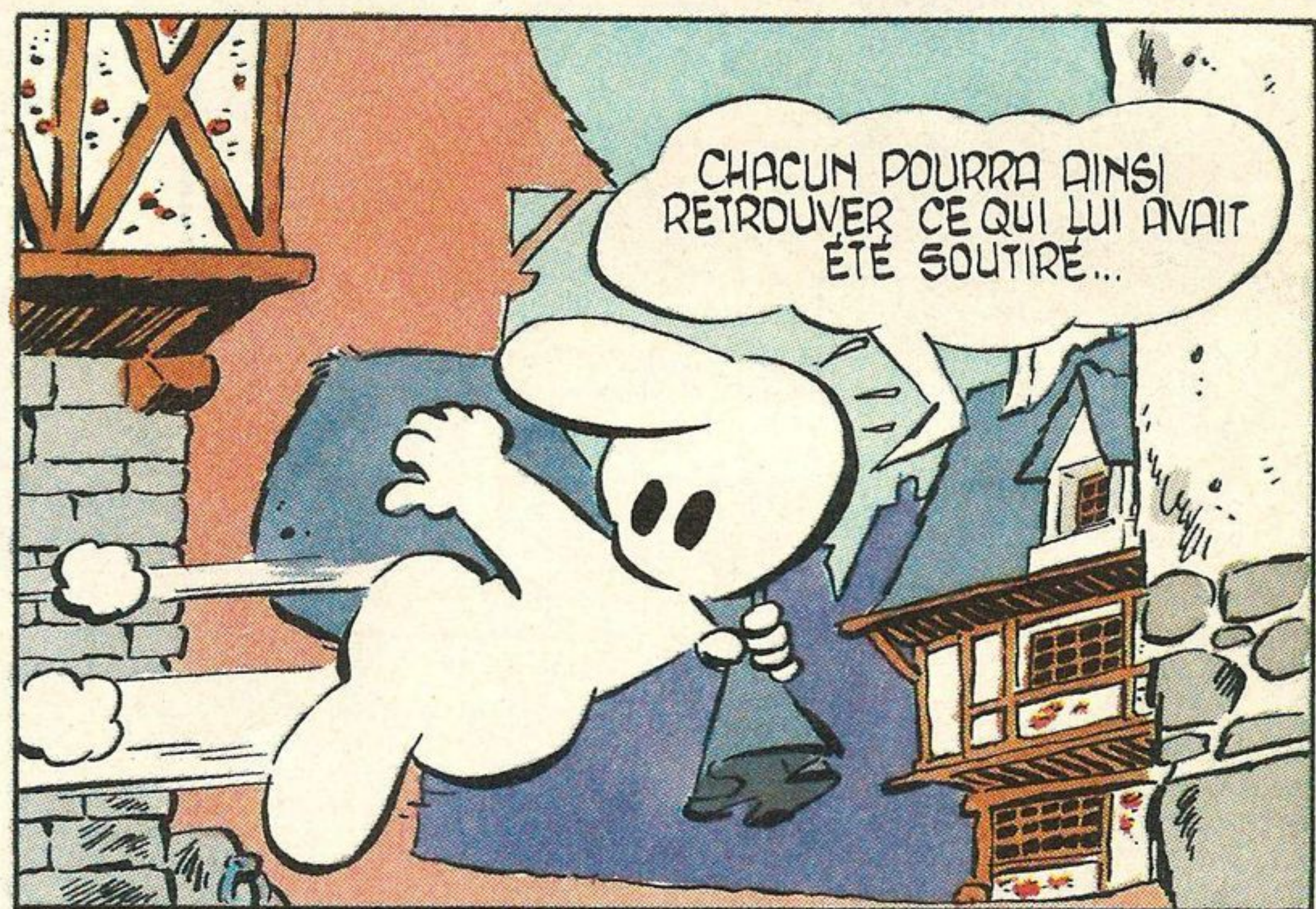
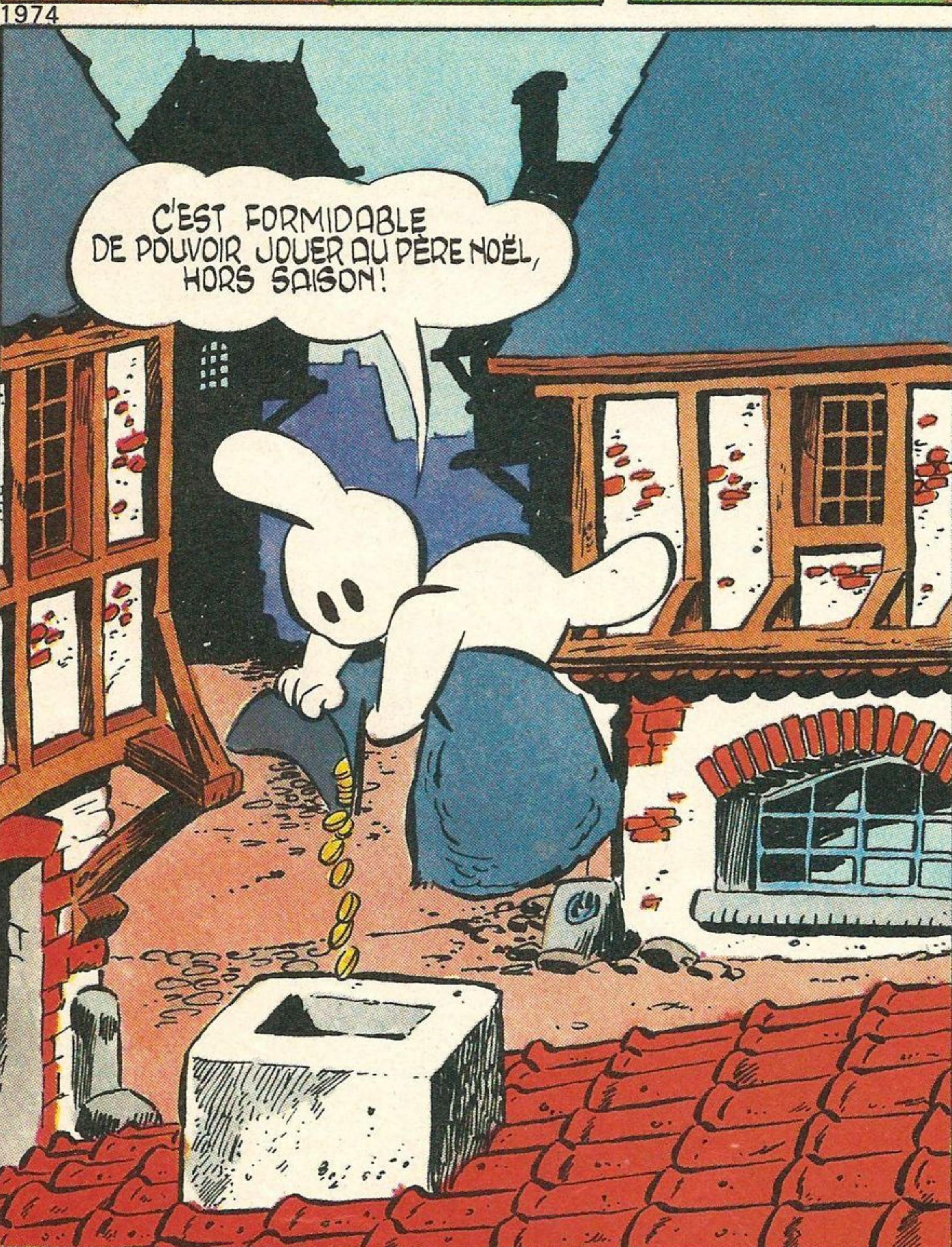
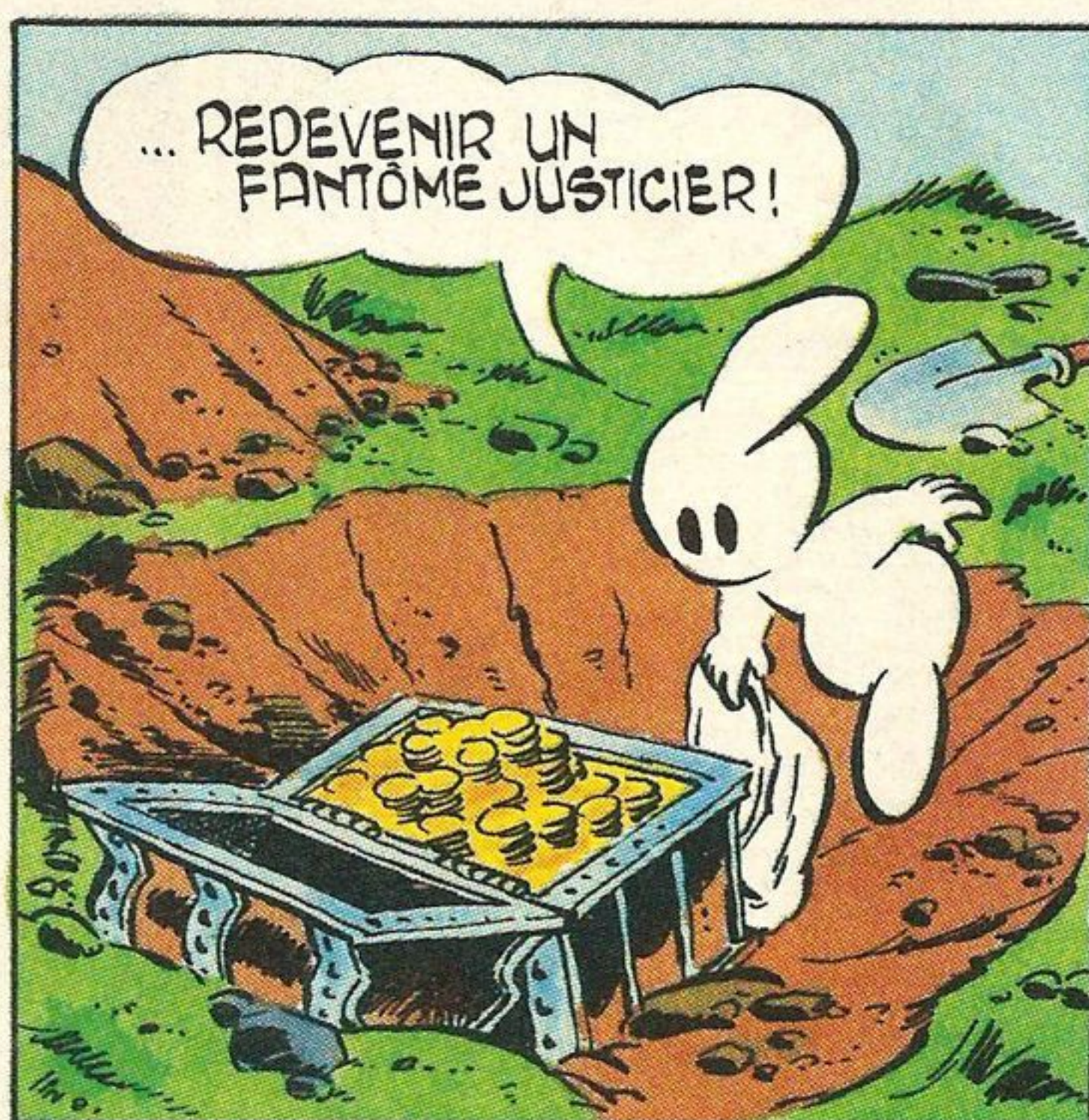
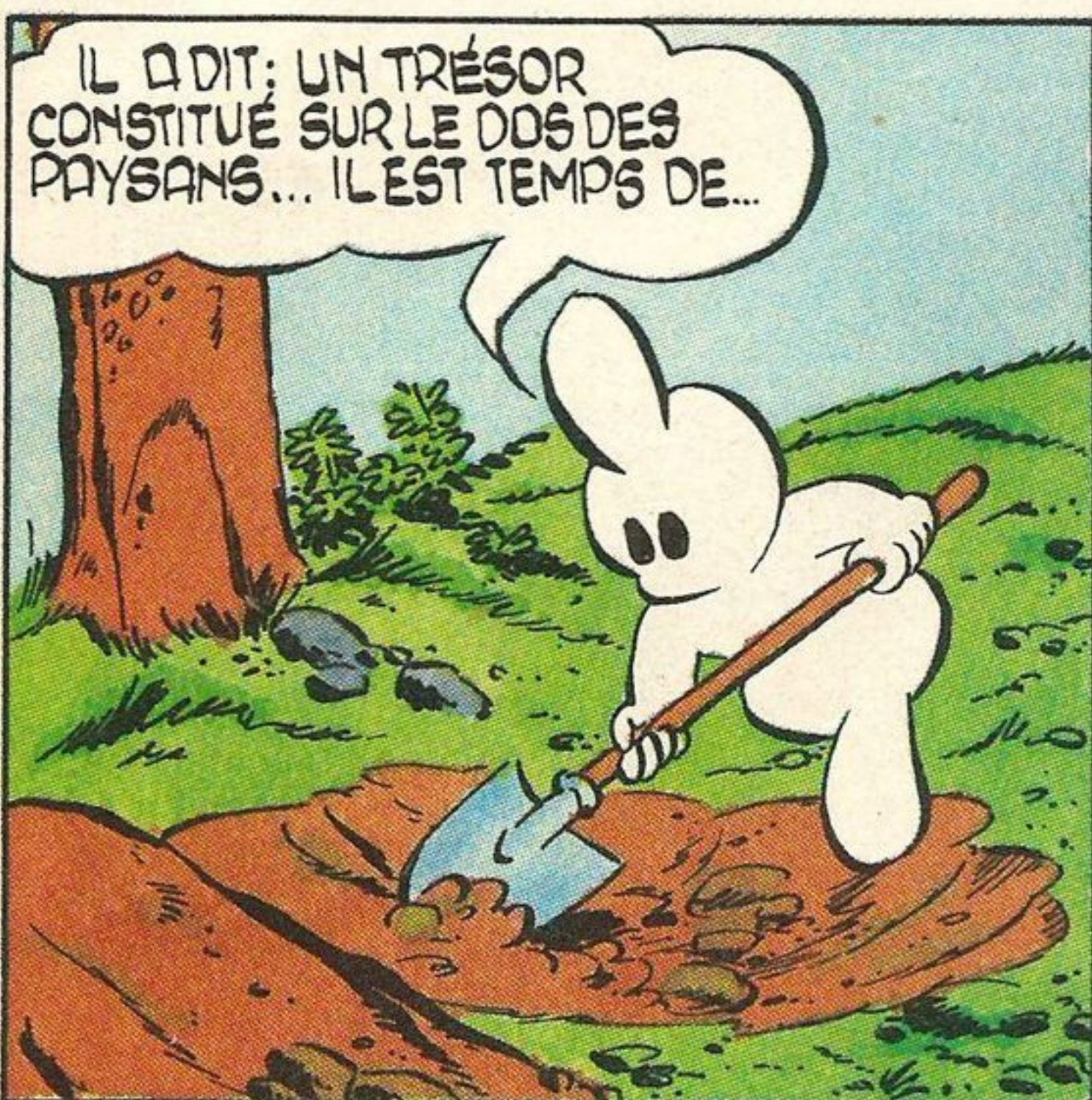
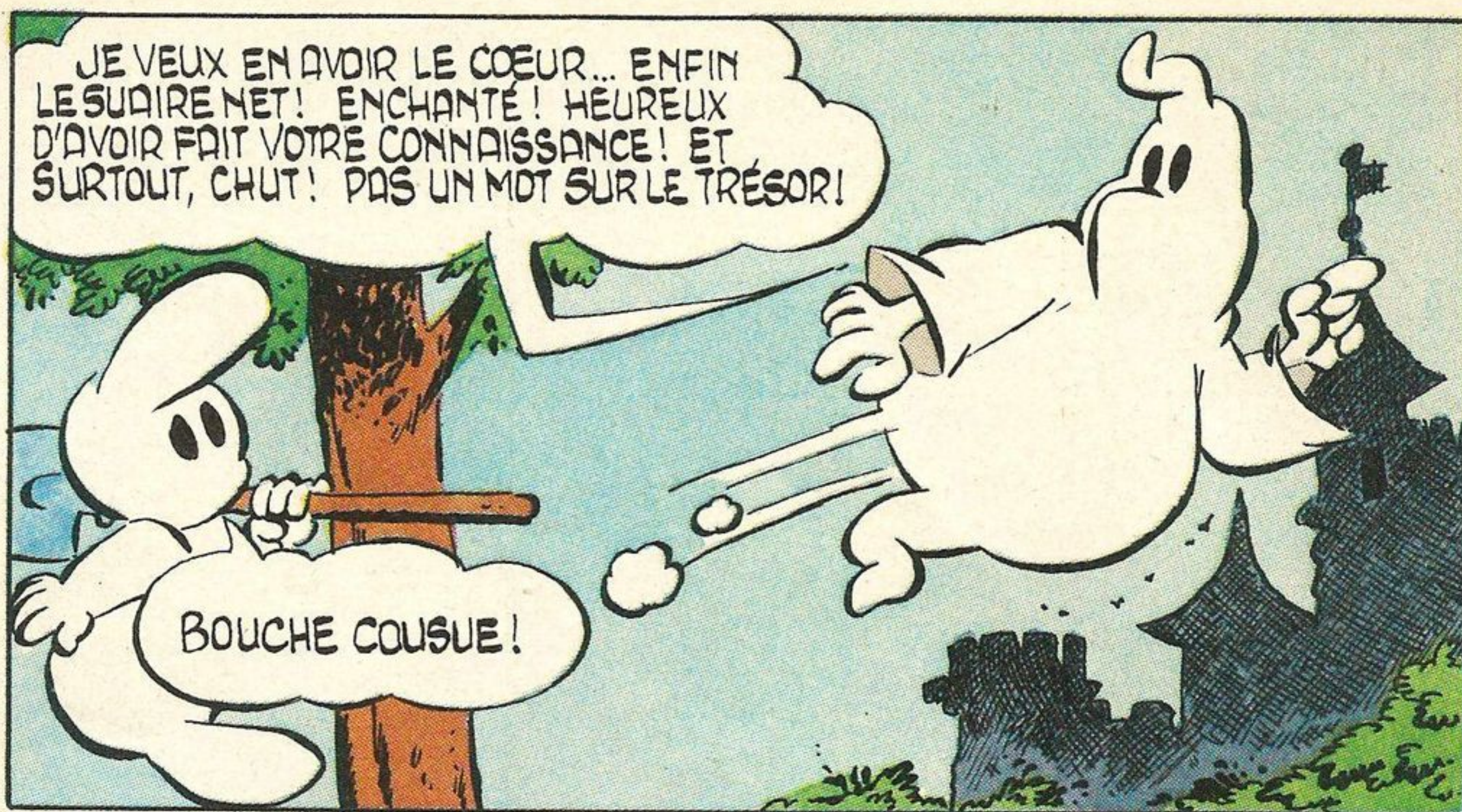
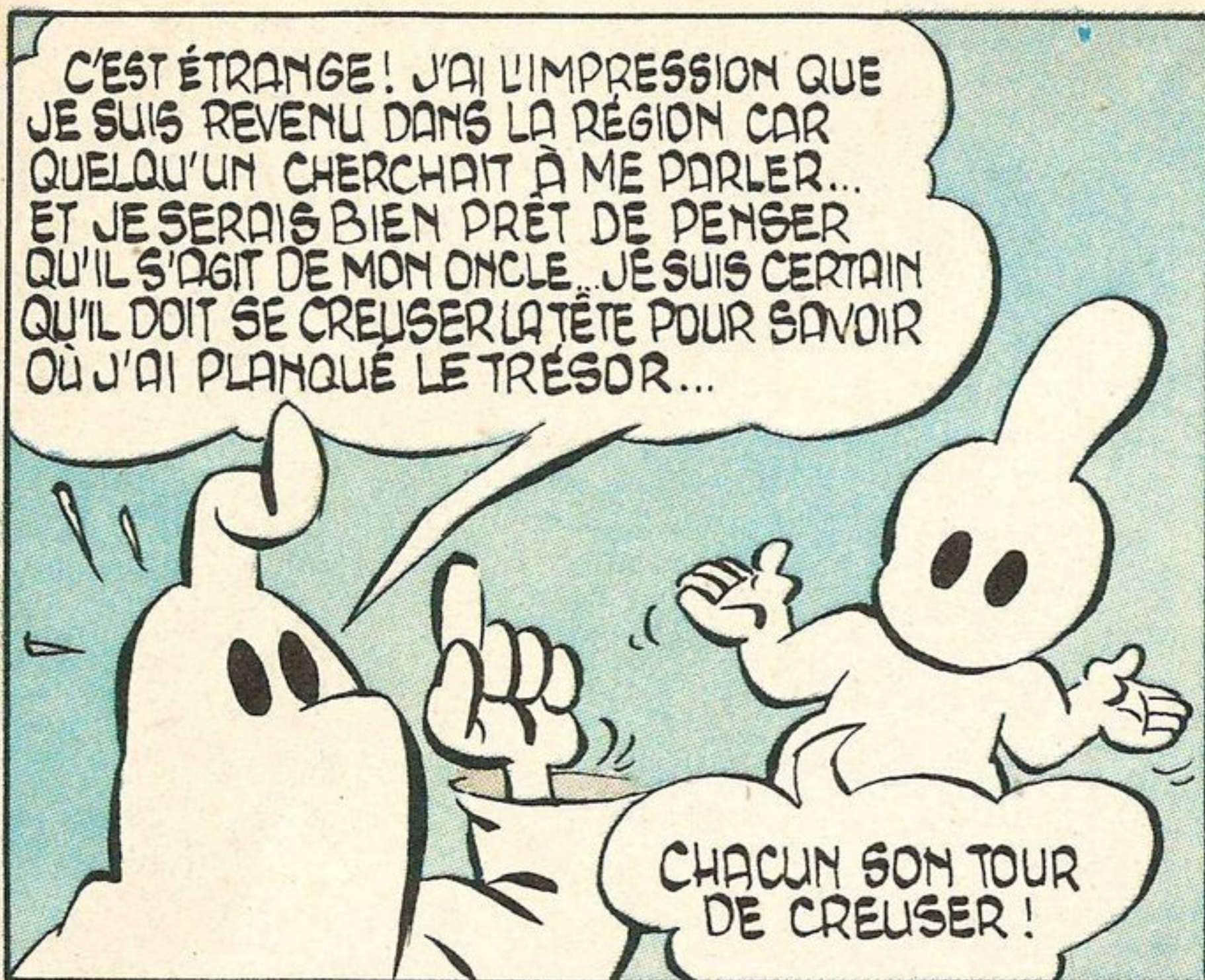












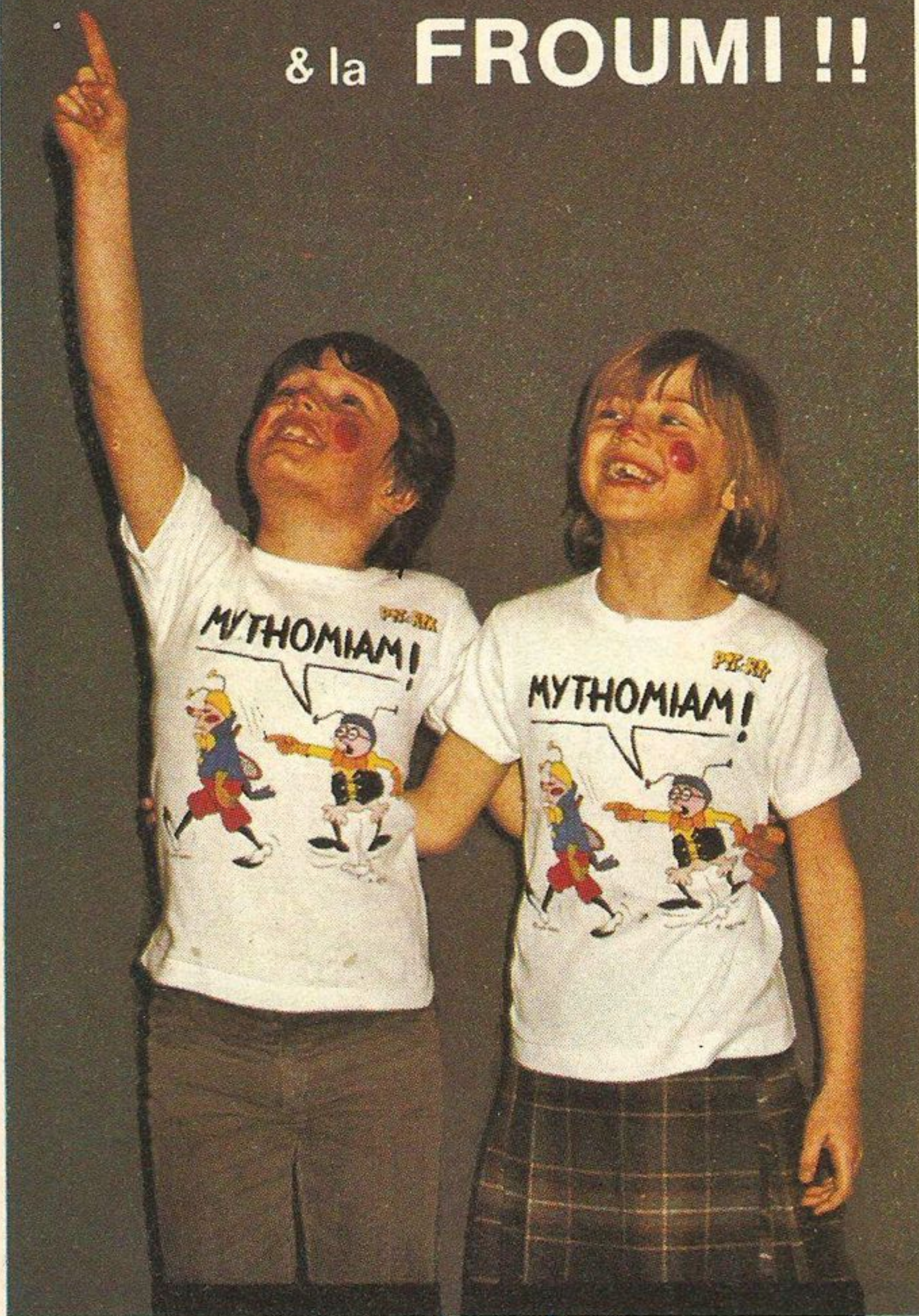






# COMMANDE LES T-SHIRTS

de la **CICRANE**  
& la **FROUMI !!**



**55F\***  
\* franco

**4 TAILLES: 6/8ans - 10/12ans  
Large & Médium**

Je commande ☐ T-Shirt Taille

**Légende :** MYTHOMIAM ! ou CRAPUTALISTE ! Je joins un  
chèque de 55f a l'ordre de Julie Music

Bon à retourner chez **JULIE MUSIC**  
4 rue Cavallotti **75018 PARIS**



AVEC

**pépito**

PLUS DE

**10000 CADEAUX**

A GAGNER AU GRAND JEU DU

**PEPIT'SHOW**

## COMMENT JOUER ?

• Amuse-toi à répondre à la question suivante : De quel instrument de musique les copains de PÉPITO jouent-ils sur les images ci-contre ? (Coche les bonnes réponses).

## COMMENT GAGNER ?

• Le jeu du PÉPIT SHOW® est gratuit et sans obligation d'achat. • Les bulletins ayant 6, ou à défaut 5... bonnes réponses sont regroupés pour participer à un tirage au sort ; ceci permet d'attribuer les 3321 cadeaux de chacun des 3 premiers tirages au sort et les 100 autres du 4°. • Tu peux jouer et gagner à chaque tranche du jeu. Pour chacune, si tu envoies plusieurs bulletins-jeu, seul le meilleur au classement définitif sera retenu. • Tout bulletin-jeu illisible ou non conforme sera considéré comme nul. • Règlement complet de l'opération - déposé chez Maître PACALON, huissier de justice à Paris - et bulletins-jeu gratuits obtenus sur simple demande à l'adresse du jeu. Timbre remboursé sur simple demande.

## PLUS DE 10000 GAGNANTS

• Par 3 tirages au sort parmi les bonnes réponses le 16 Mai 1983, le 30 Juin 1983, et le 12 Septembre 1983. **A chacun des 3 tirages, tu peux gagner : 1 orgue électronique "YAMAHA PC 100", 20 mini-stéréo enregistreurs avec casque "LANSAY KWAIS 205", 100 guitares électroniques à clavier "Music star 2000", 3200 paires de maracas** en plastique. • Et par tirage au sort exceptionnel le 15 Mai 1984 pour les bulletins-jeu expédiés à compter du 1<sup>er</sup> Septembre 1983 : **100 paires de maracas à gagner.**

**TRÈS IMPORTANT :** Envoie tes bulletins-jeu • avant le 5 Mai 1983\* pour le 1<sup>er</sup> tirage • avant le 20 Juin 1983\* pour le 2<sup>e</sup> tirage • avant le 1<sup>er</sup> Septembre 1983\* pour le 3<sup>e</sup> tirage • avant le 10 Mai 1984\* pour le tirage exceptionnel. (\* Cachet de la poste faisant foi.)



## JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT

• Envoie vite ce bulletin-jeu à : Jeu du PÉPIT'SHOW® - CASTOR Cedex N° 202 - 75801 PARIS BRUNE. Tu peux aussi **le recopier** sur une feuille de papier libre sans les dessins, en indiquant le nom des animaux et leur instrument de musique ainsi que tes nom et adresse complète **ou l'obtenir gratuitement** à l'adresse du jeu.



☐ TROMPETTE  
ou ☐ SAXOPHONE



☐ ACCORDÉON  
ou ☐ TROMBONE



☐ CASTAGNETTES  
ou ☐ MARACAS



☐ PIANO  
ou ☐ XYLOPHONE



☐ GUITARE  
ou ☐ CONTREBASSE



☐ SYNTHÉTISEUR  
ou ☐ BATTERIE

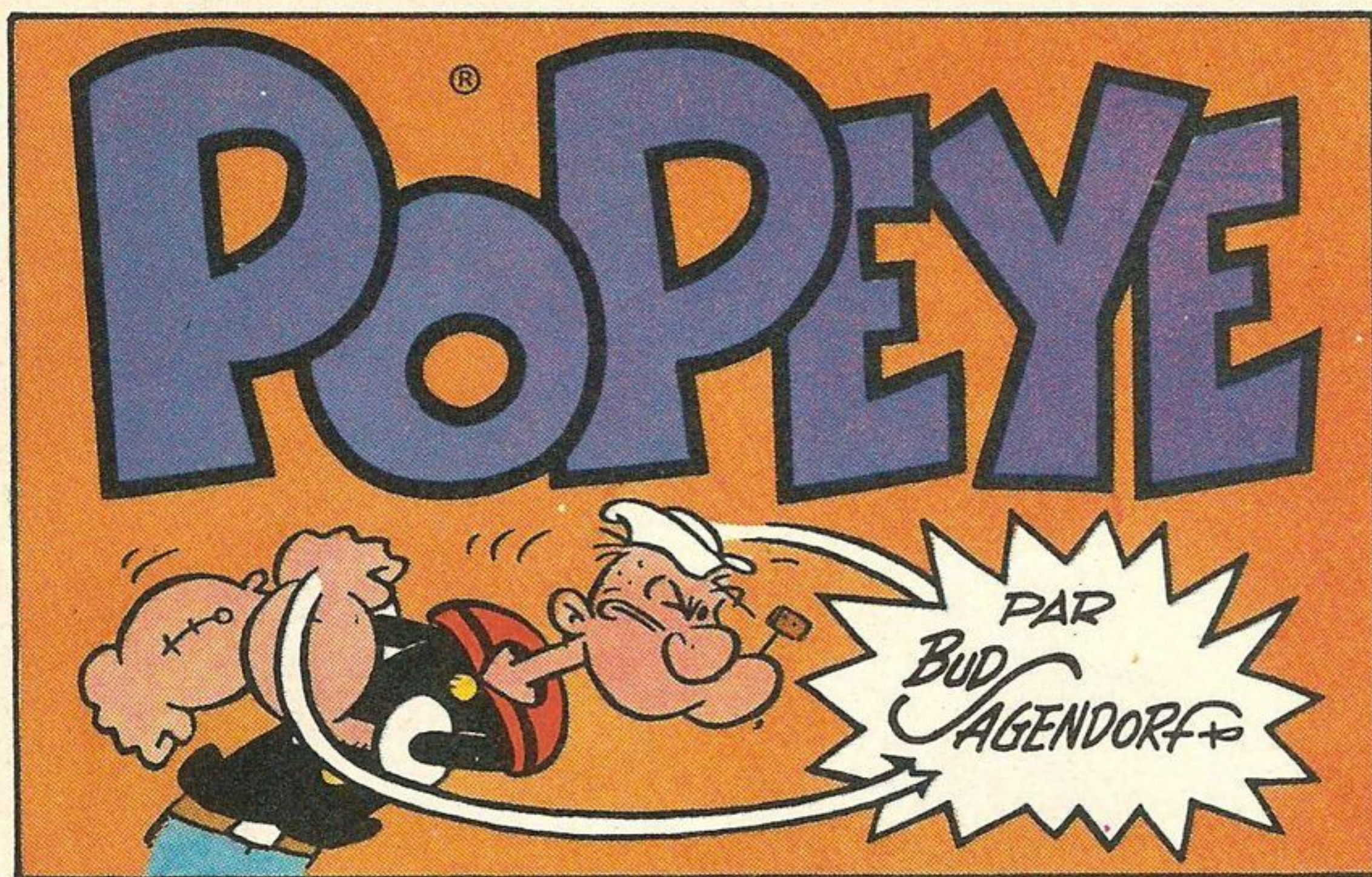
NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_ AGE : \_\_\_\_\_

N° : \_\_\_\_\_ RUE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_







# 2500 FREEZEDISC à gagner

## avec **Mr Freeze** délicieuse sucette à glacer

(Jeu gratuit sans obligation d'achat.)



### COMMENT GAGNER TON FREEZEDISC.

C'est très simple, il te suffit de répondre à la question qui se trouve ci-dessous et de retourner ton bulletin-réponse avant le 31.5.83. Un tirage au sort sera effectué le 15.6.83 parmi toutes les bonnes réponses reçues, il désignera les 2500 participants qui gagneront chacun 1 freezedisc. Bonne chance!

### QUESTION

Observe l'emballage de tes sucettes à glacer préférées, et compte le nombre de fois où les mots "Mr Freeze" sont écrits. Pour t'aider nous te proposons 3 solutions : les mots "Mr Freeze" sont écrits : 1 fois - 2 fois - 3 fois.

### BULLETIN-RÉPONSE

(à découper ou à recopier sur papier libre)

Complète le présent bulletin et retourne-le avant le 31.5.83 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à Extension 21, Jeu Mr Freeze Cedex N° 1804 - 75818 Paris Brune.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

Indique ici le nombre de fois où les mots  
"Mr Freeze" sont écrits sur l'emballage

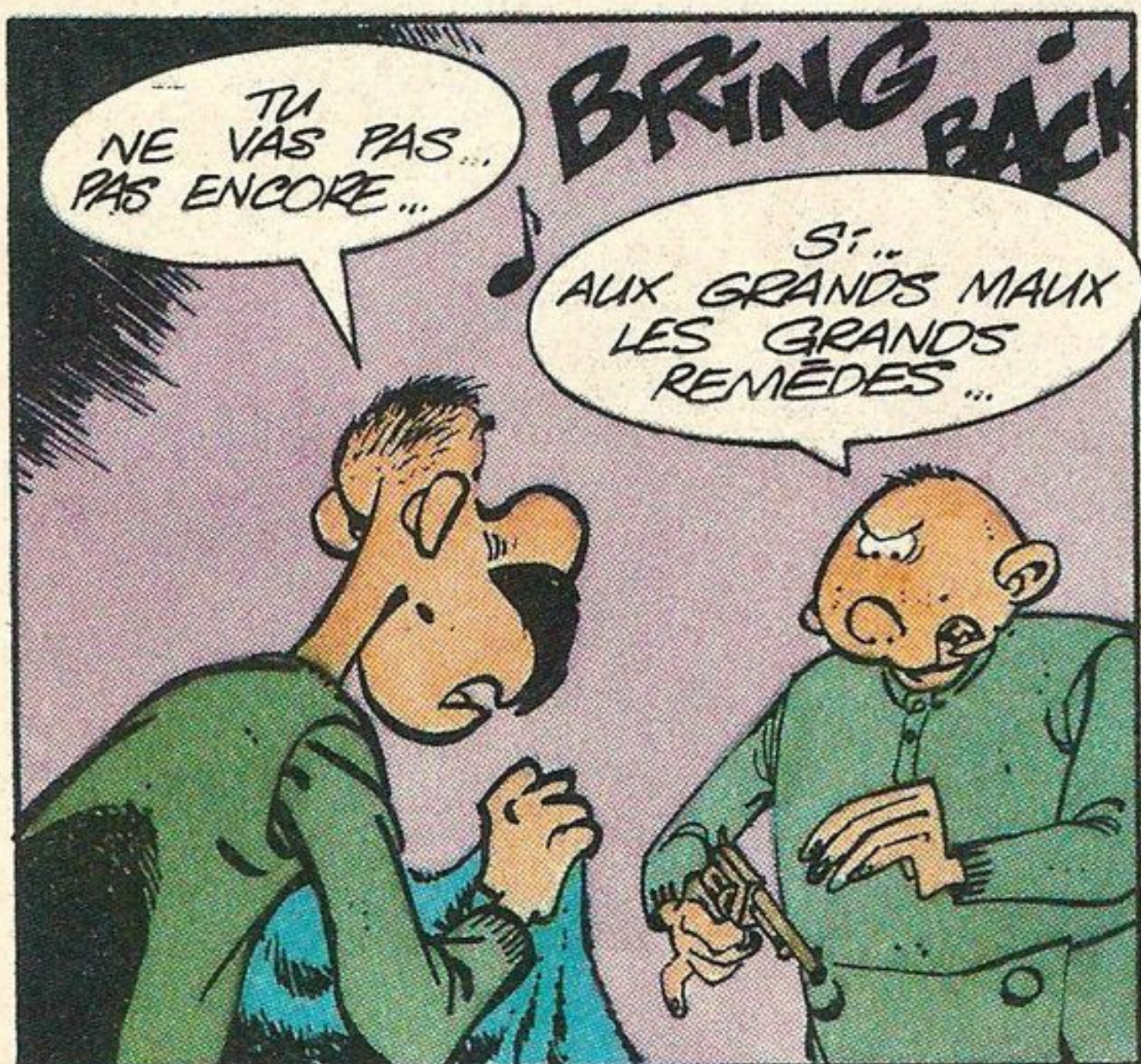
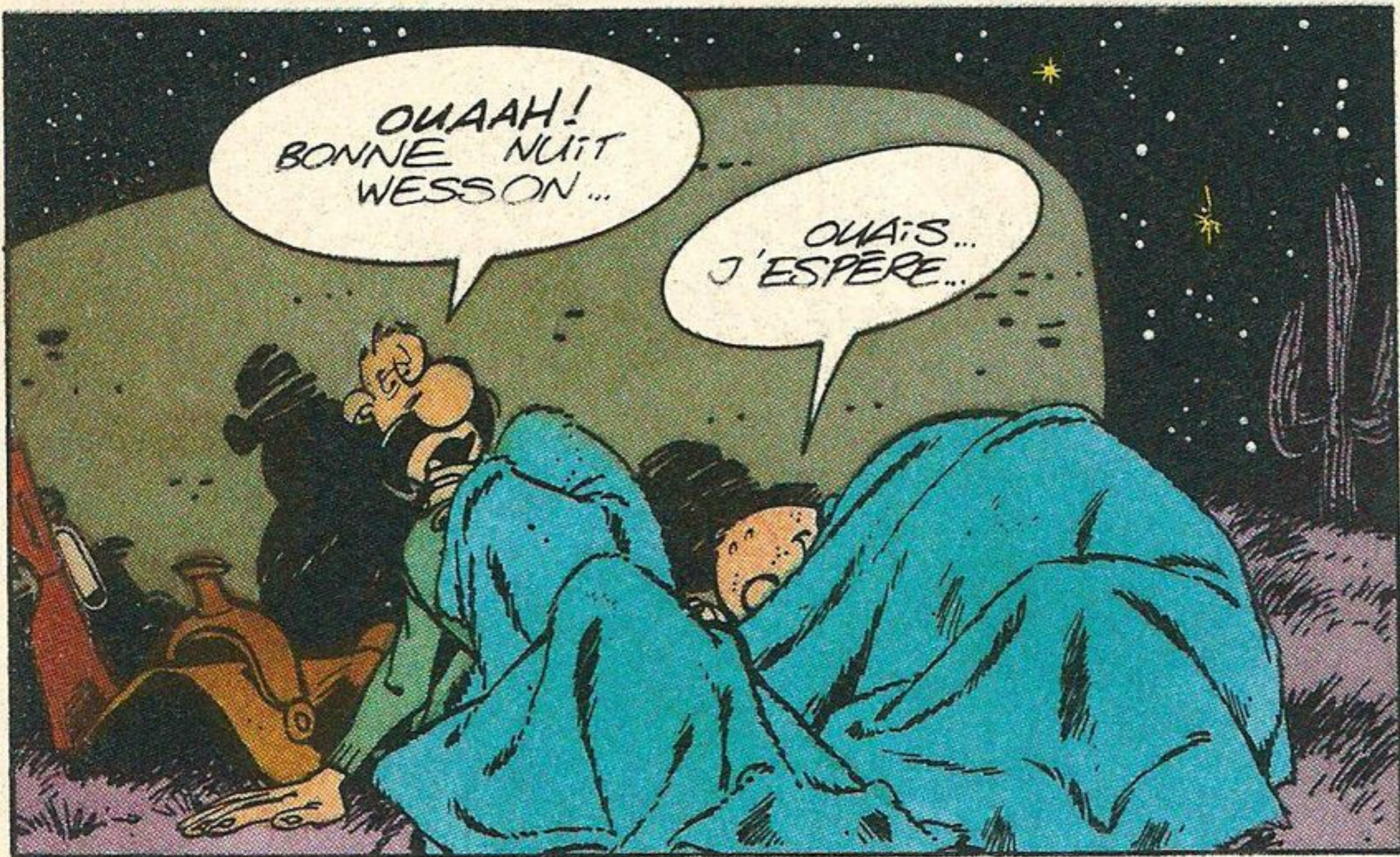
**Extrait du règlement.** La société Brabo Confiserie organise jusqu'au 31.5.83 un jeu gratuit sans obligation d'achat. Il est ouvert à tous les jeunes de moins de 18 ans. Les participants peuvent jouer sur papier libre. Le tirage au sort est fixé au 15.6.83. Les 2500 premiers bulletins ou papiers libres extraits indiquant la bonne réponse, gagneront chacun un freezedisc. Le remboursement au tarif lent des frais d'affranchissement engagés pour expédier les réponses, ou demander le règlement complet, peut être obtenu sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement complet a été déposé chez M<sup>e</sup> Cabour, huissier à Paris, une copie peut être obtenue sur simple demande.

**Mr FREEZE**  
sucette à glacer.

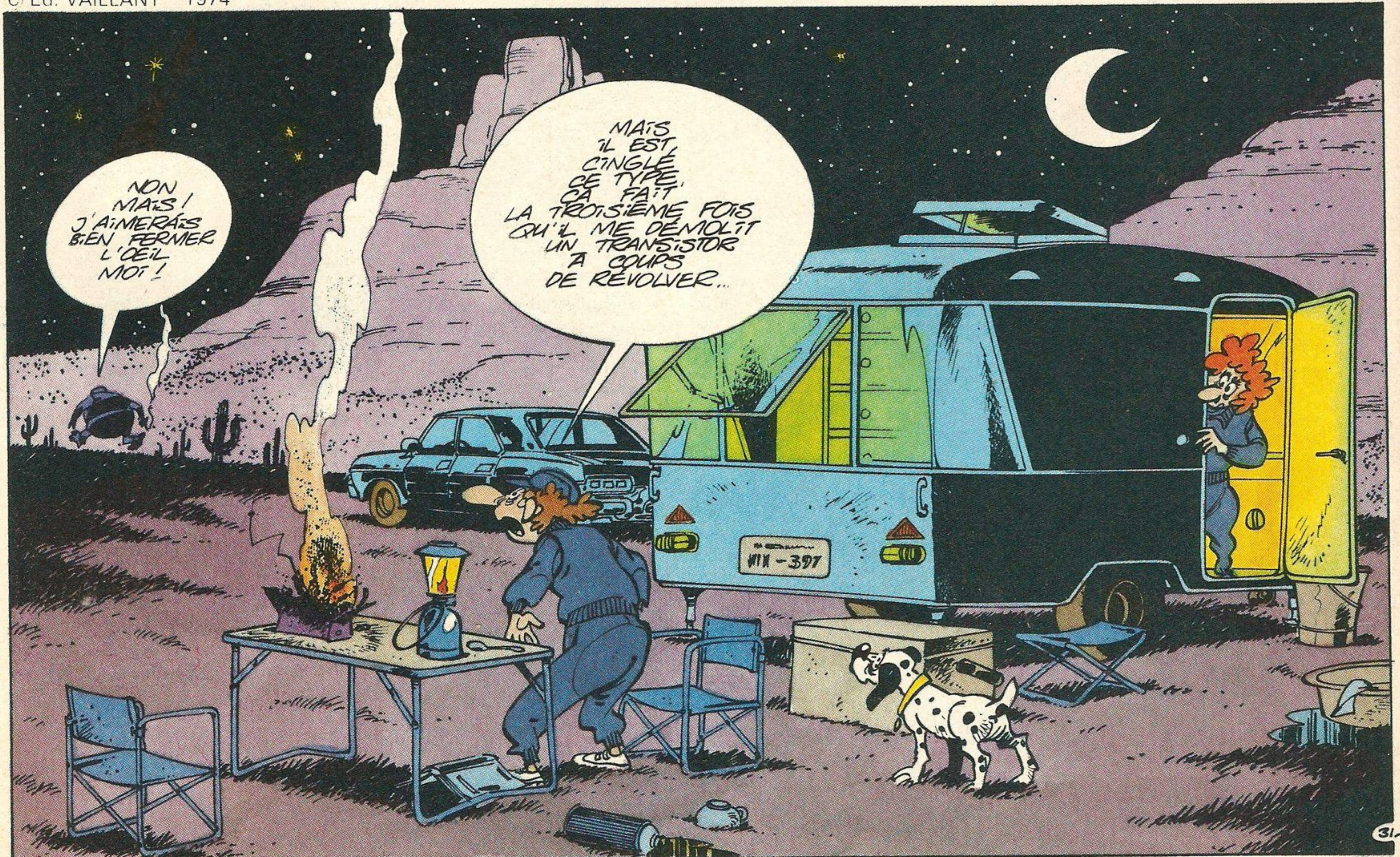
5 parfums :  
fraise,  
cerise,  
orange,  
citron et cola.







© Ed. VAILLANT 1974





# TARAO

**SUPER  
AVENTURE**

**"Le gouffre  
du passé"**



**+ UN RECIT:  
«La nuit où il perdit la mémoire»**



# LA NUIT OÙ TARAO P

Sans même ouvrir les yeux, Tarao sut que le petit jour, à l'horizon, commençait à ronger les ténèbres. « Ainsi, pensa-t-il, le « Royaume-des-Morts » connaît le même rythme que le monde des Vivants... La Nuit, le Jour... Le Jour et la Nuit s'affrontant dans un combat sans fin... »

Il ne lui était pas désagréable d'être mort. Il ne souffrait pas. Il pouvait même palper ce sol sur lequel il était étendu. Mais, pensait-il encore?... Soudain inquiet, il interrogea sa mémoire. Et il éprouva une indicible sensation de vide, de néant...

**...SON SEUL, SON UNIQUE SOUVENIR, ÉTAIT CELUI DE LA TERRIFIANTE LANCE DE FEU QUI L'AVAIT FOUDROYÉ...**

L'angoisse qui l'envahit fut telle, qu'il hurla en se dressant sur son séant. Le ciel, en effet, rosissait à l'horizon. Il vit d'abord les pierres qui l'encerclaient; puis, il vit la jonchée de fleurs et de fruits qui tapissait le sol, comme à son intention...

« Tarao n'est peut-être pas tout à fait mort? s'étonna-t-il. Mais alors, que fait-il ici? Que lui est-il arrivé? Depuis combien de temps gît-il au milieu de ces fleurs?... » Tarao ne pouvait répondre à aucune de ces questions. Il tentait en vain de forcer sa mémoire. Celle-ci le ramenait toujours au même souvenir : celui de la Nuit Fantastique où le ciel s'était déchaîné contre lui! Ce dernier souvenir, sur lequel butait sa mémoire mutilée, était en revanche d'une étonnante précision.

L'enfant se revoyait, égaré dans la savane, fuyant les nuages noirs qui roulaient bas sur l'horizon. Il revivait ce très bref instant de silence qui avait précédé l'orage.

Les premiers éclairs, fulgurants, avaient déchiqueté le ciel de leurs tentacules de feu. Le rugissement épouvantable du tonnerre avait éclaté, juste au-dessus de lui.

**...ALORS TARAO, AVAIT COMPRIS QUE LA COLÈRE DU CIEL ÉTAIT DIRIGÉE CONTRE LUI, QUE C'ÉTAIT LUI QUI DEVAIT MOURIR!...**

L'enfant se souvenait de l'effroi qui l'avait pétrifié sur place. Il se souvenait du vent sauvage creusant de vagues les hautes herbes de la savane. Il se souvenait du grondement ininterrompu du tonnerre et de l'éclat insoutenable des éclairs...

C'est alors que la Mort Éblouissante avait plongé sur lui! Il n'avait pas eu l'impression d'être frappé, et pourtant il s'était brutalement senti écartelé, disloqué, arraché du sol et projeté avec une violence inouïe vers un autre monde...

Voilà quel était le SEUL, l'unique souvenir de Tarao! L'enfant sentait battre son cœur et réalisait lentement que les « Ombres » ne l'avaient pas accepté sur leur Territoire. Il savait qu'il vivait, mais c'est tout ce qu'il savait. Qui était-il?

**...LES TÉNÉBRES AVAIENT SUCCÉDÉ AUX ÉBLOUISSEMENTS. LE SILENCE AVAIT SUIVI LE FRACAS. ET TARAO AVAIT SU QU'IL ÉTAIT ENTRÉ DANS LE « ROYAUME-DES-OMBRES »...**

D'où venait-il? Pourquoi gisait-il au milieu de ces fleurs et de ces fruits? Il ne savait pas. Il avait oublié à jamais ce qui précédait la Nuit Éblouissante!... Tous les souvenirs de sa vie





# PERDIT LA MÉMOIRE...

d'« AVANT », tout son Passé avait sombré dans un gouffre insondable...  
**LE GOUFFRE DE L'OUBLI!**...

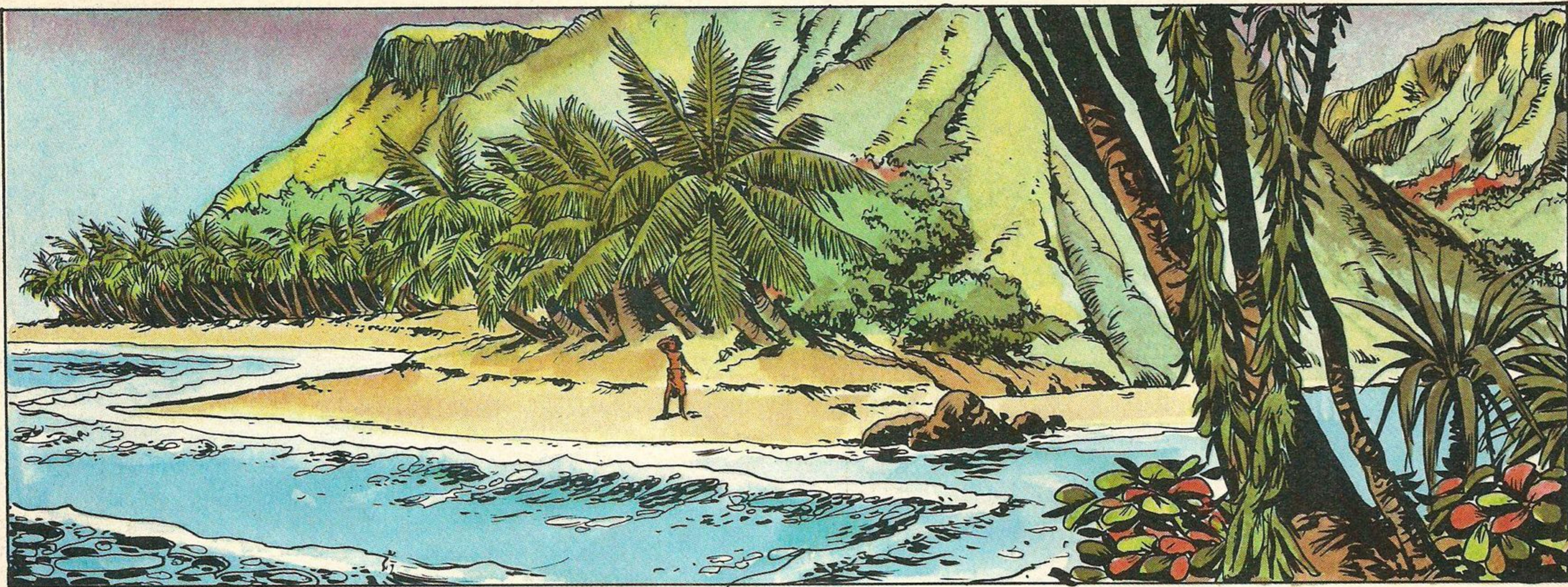
Le soleil, maintenant, flamboyait au-dessus des collines. La brume se dissipait au creux de la vallée. Des rugissements inquiétants se répondaient dans la forêt...

Tarao avait tout oublié de sa vie d'« AVANT », mais son instinct lui disait qu'il aurait à défendre sa vie d'« APRÈS »! Ainsi commencèrent, un matin des *Âges farouches*, les aventures étonnantes de Tarao, un sauvageon de dix printemps qui avait tout oublié de

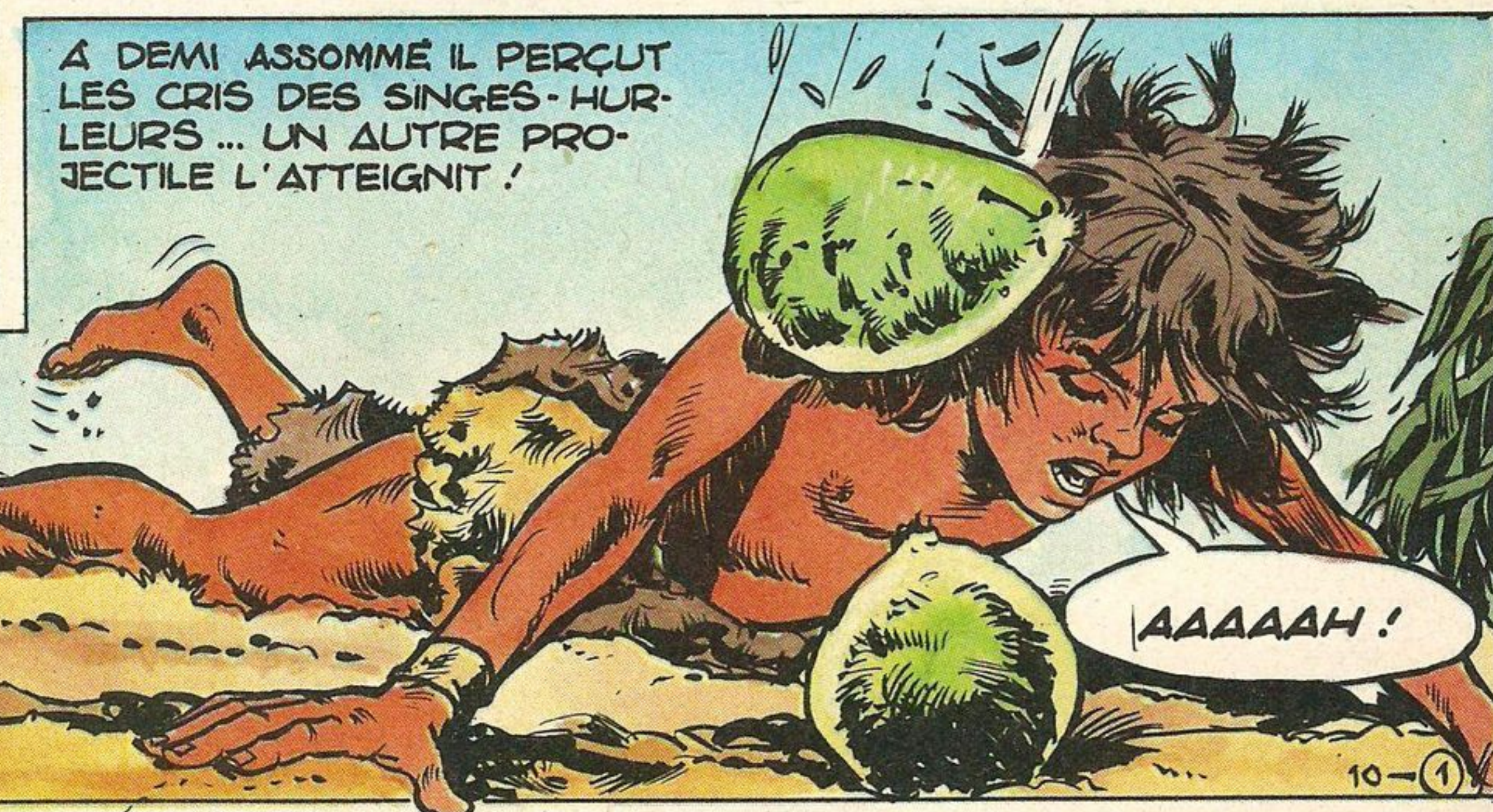
lui-même, qui ne savait plus avoir appartenu à l'espèce de « Ceux-qui-marchent-debout », qui ne savait même plus avoir été un « petit d'homme »!...





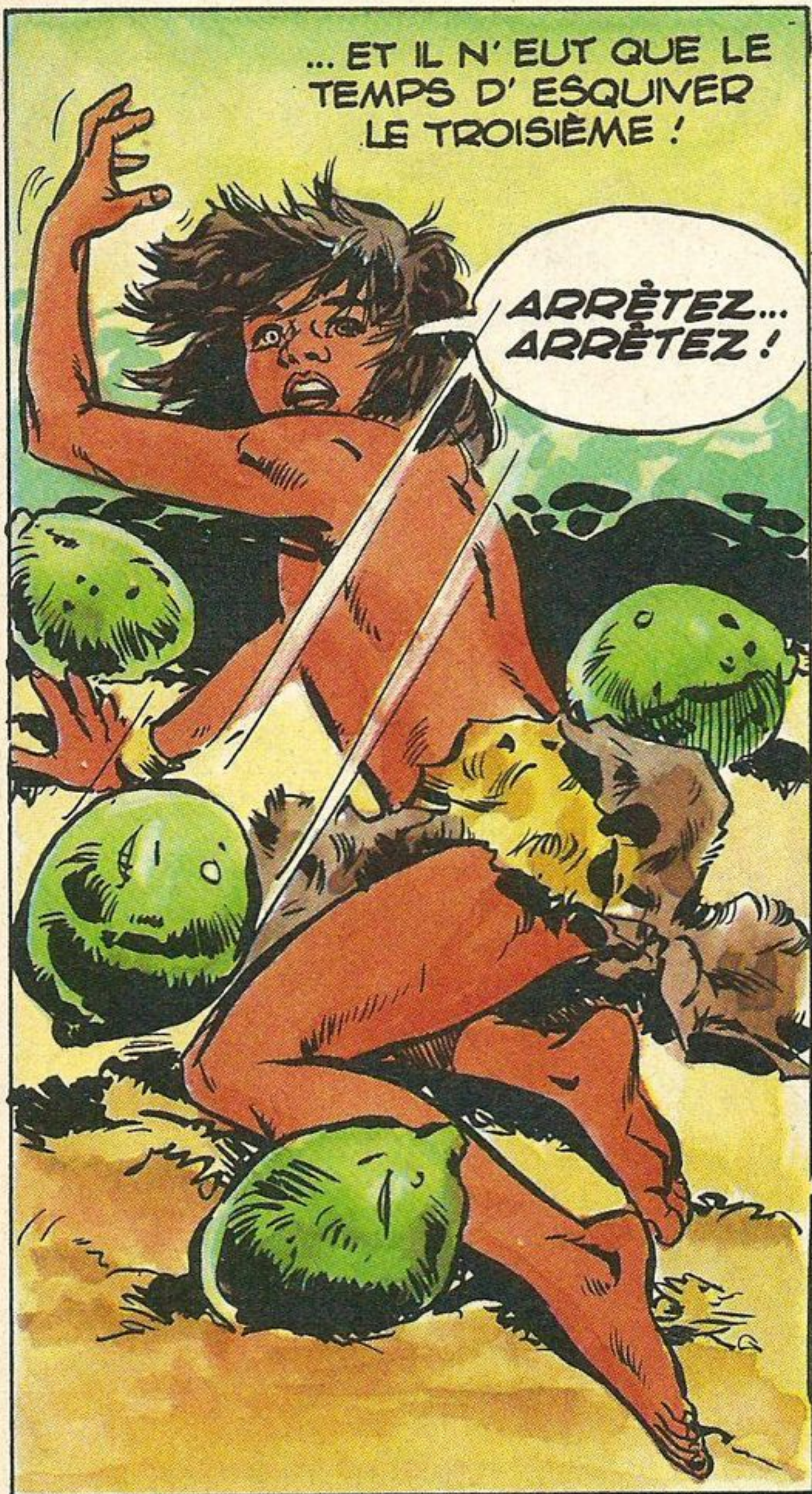


L'ENFANT SAUVAGE MAUDIT CES COURANTS QUI AVAIENT EMPORTÉ SON ESQUIF, AVEC SES LANCES, SON COLLIER, SA BARRETTE EN OS ET SON POIGNARD EN "BOIS DE CERF".



© Ed. VAILLANT 1974





EN PENSÉE, L' ENFANT SAUVAGE REVIVAIT TOUS SES AFFRONTLEMENTS AVEC LE GRAND GORILLE SOLITAIRE...



PEUT-ÊTRE MIS EN CONFIANCE LES SINGES HURLEURS AVAIENT DISPARU... MAIS UN NOUVEAU DANGER MENAÇAIT DÉJÀ TARAO...



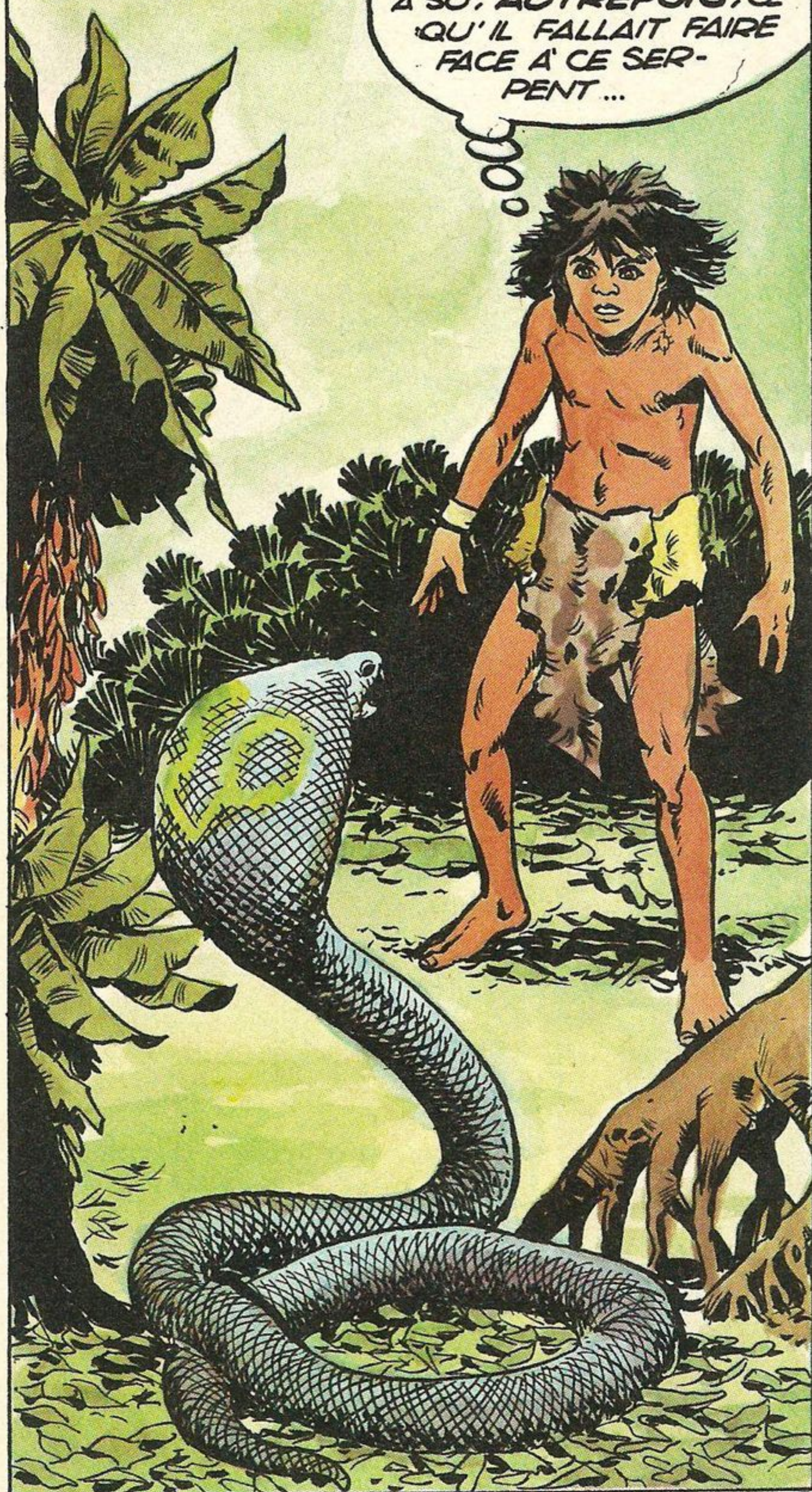


LE REPTILE ET L'ENFANT SE FIGÈRENT SOUDAIN, COMME PÉTRIFIÉS ...

IL VA FRAPPER... MAIS COMMENT ?... TARAO A SU, AUTREFOIS, CE QU'IL FALLAIT FAIRE FACE À CE SERPENT ...

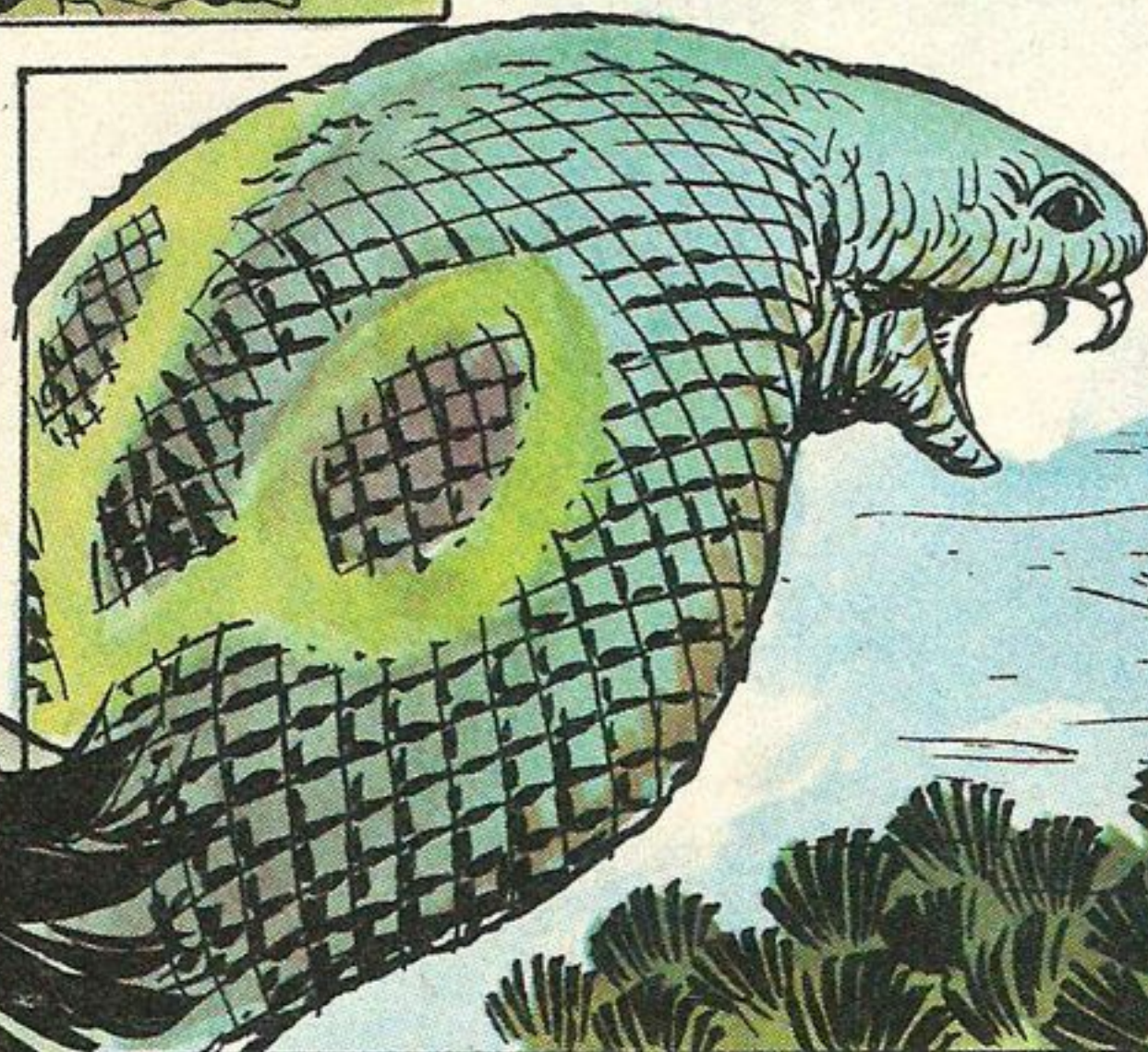
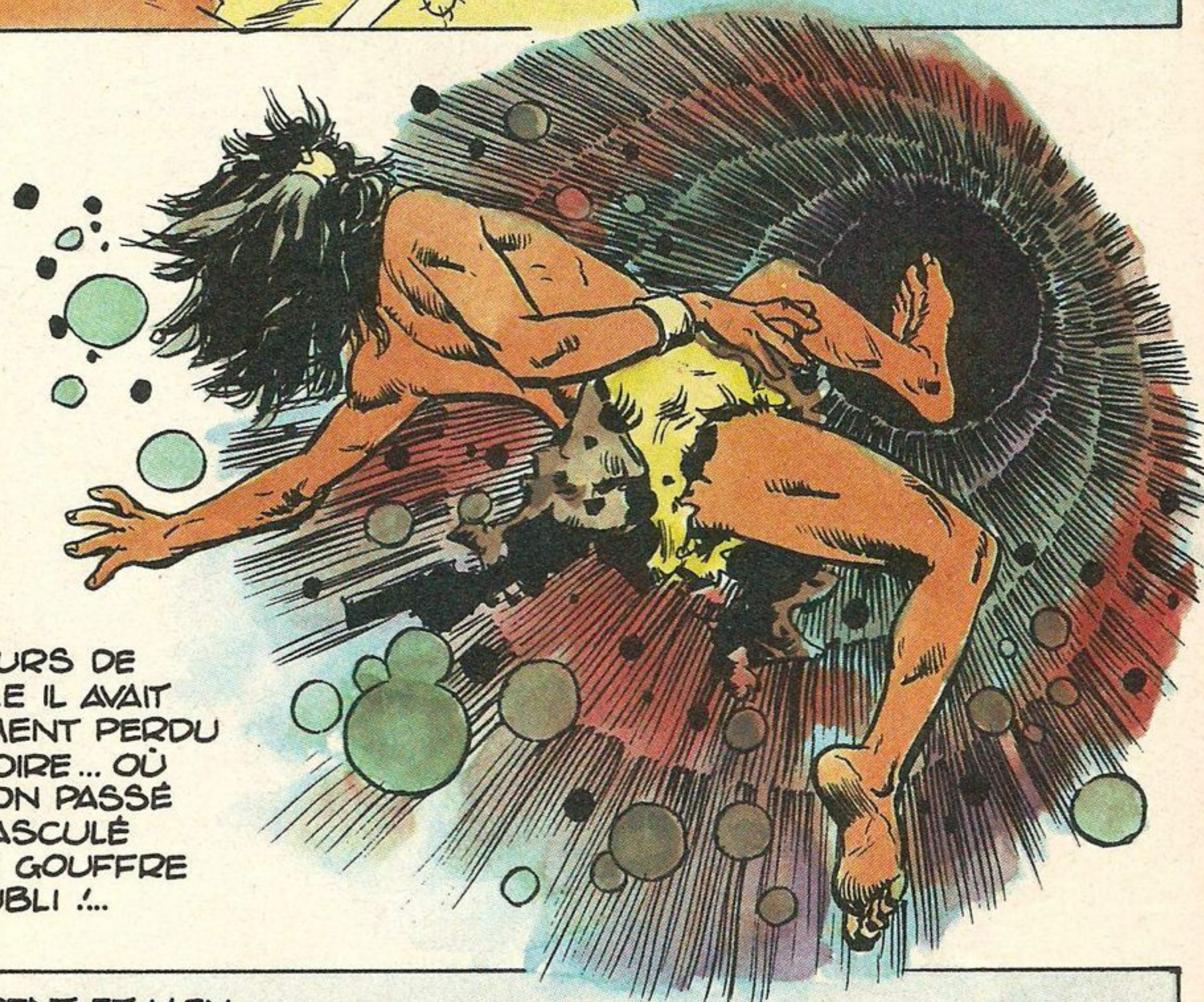


TARAO FOULLAIT DANS SES LOINTAINS SOUVENIRS ... MAIS EN VAIN ! IL SE HEURTAIT TOUJOURS À LA TERRIBLE "NUIT DE FEU" ...



... AU COURS DE LAQUELLE IL AVAIT TOTALEMENT PERDU LA MÉMOIRE ... OÙ TOUT SON PASSÉ AVAIT BASCULÉ DANS LE GOUFFRE DE L'OUBLI !...

LE SERPENT ET L'ENFANT S'OBSERVAIENT TOUJOURS ...



... ET SOUDAIN, COMME CHAQUE FOIS QU'IL ÉTAIT EN DANGER, TARAO CRUT ENTREVOIR LES "OMBRES" ...



"NE CRAINS RIEN, TARAO," MURMURAIT UNE VOIX ... "LES COBRAS NE FRAPPENT JAMAIS CE QUI EST PLUS HAUT QUE LEUR TÊTE ... ILS NE PEUVENT FRAPPER QUE DE HAUT EN BAS !"





"...IL NE FAUT JA-  
MAIS SE TROU-  
VER PLUS BAS  
QUE LA  
TÊTE DU  
COBRA.  
TARAO..."

L'ENFANT  
SAUVAGE NE  
POUVAIT PAS  
SAVOIR QUE  
CES "OMBRES"  
ET CETTE  
VOIX ÉTAIENT  
LES FRUITS  
DE SON SUB-  
CONSCIENT...



OOOOH...

TARAO N'AVAIT EU  
À FAIRE QU'UN  
PETIT SAUT EN AR-  
RIÈRE POUR ES-  
QUIVER L'ATTA-  
QUE DU COBRA...



HA! HA! HA!  
LES "OMBRES ONT  
RAISON!  
HA! HA! HA!

DEUX FOIS, TROIS  
FOIS, LE REPTILE  
RÉPÊTA L'ATTAQUE,  
FRAPPANT TOUJOURS  
DE HAUT EN BAS...



AAAAAH!

LE RIRE MOQUEUR DE  
TARAO SE MUA EN CRI  
DE PEUR... IL VENAIT DE  
TRÉBUCHER ET TOMBER  
... ET IL SE TROUVAIT  
PLUS BAS QUE LA  
TÊTE  
DU REP-  
TILE!

1974

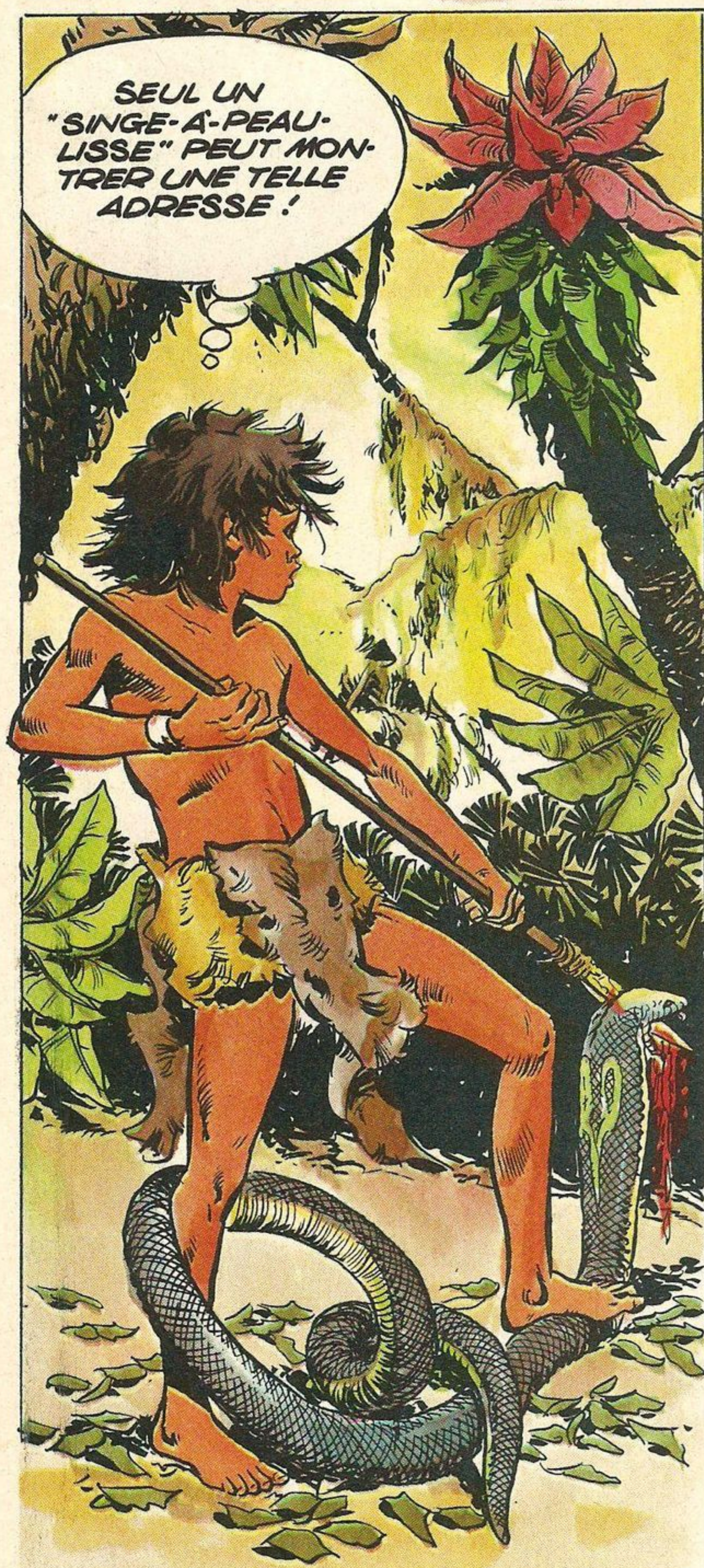
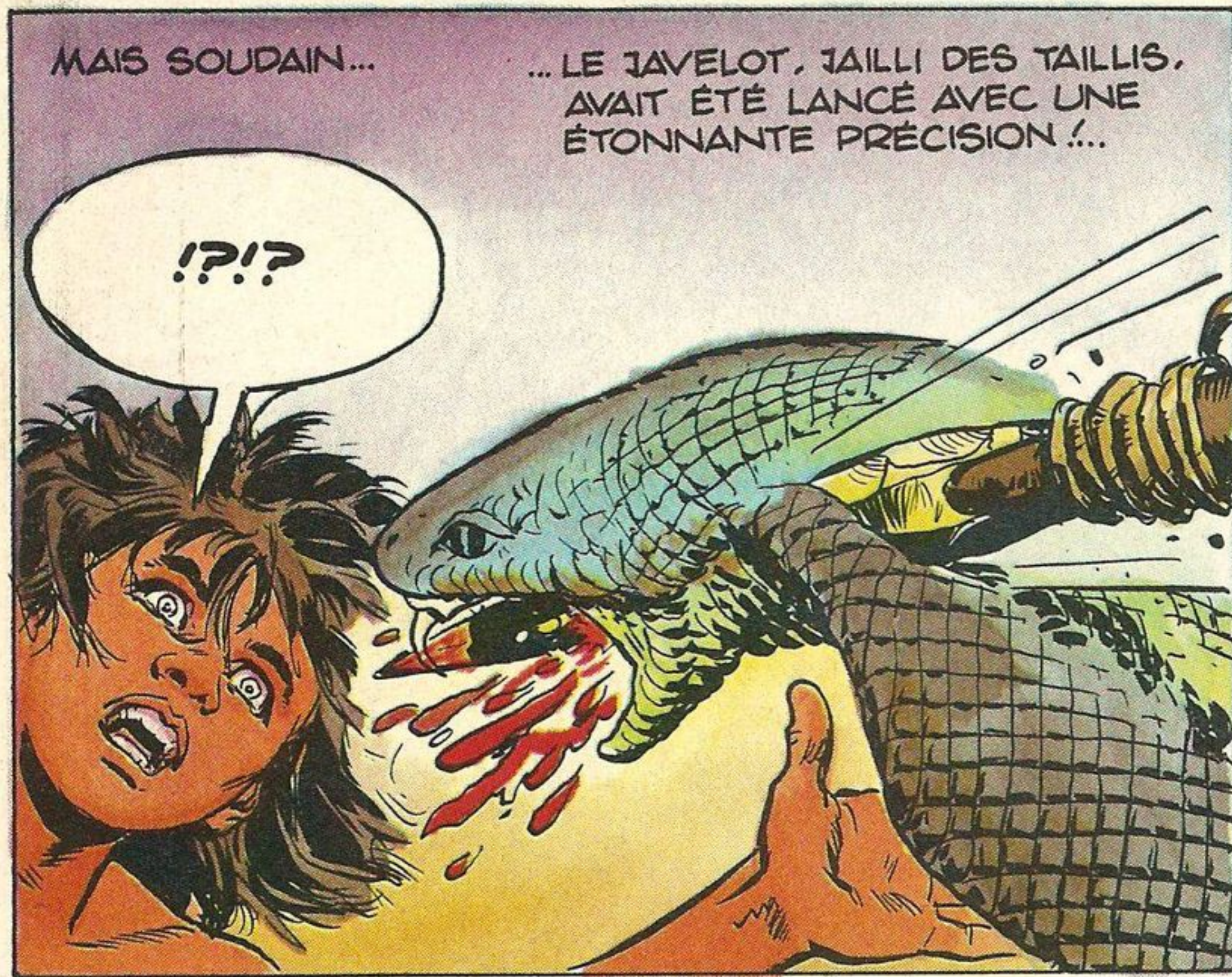


NON...  
NOOONN!...

L'ENFANT NE  
POUVAIT PLUS  
ESQUIVER L'ATTA-  
QUE DU COBRA QUI  
ALLAIT FRAPPER...

10-(4)





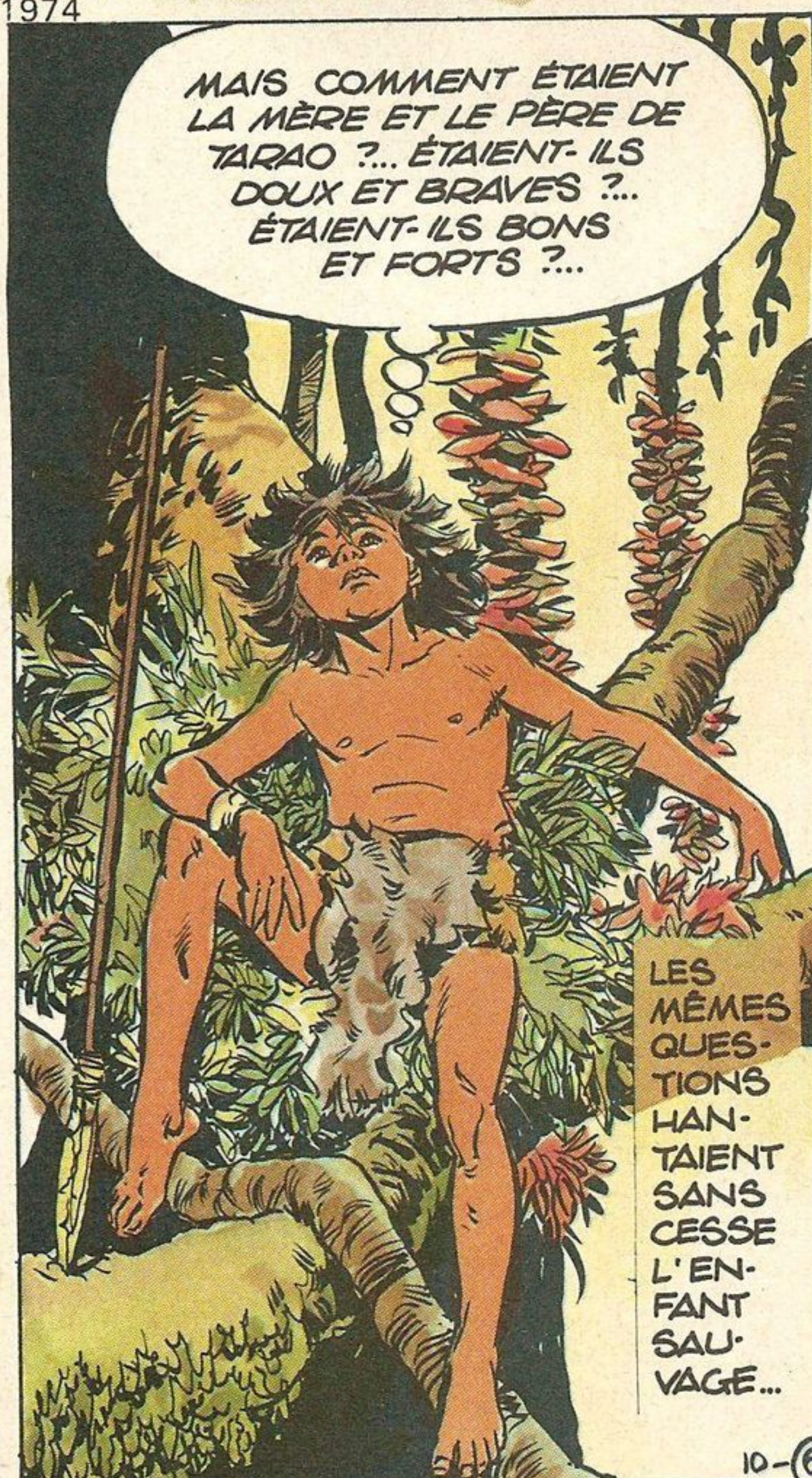
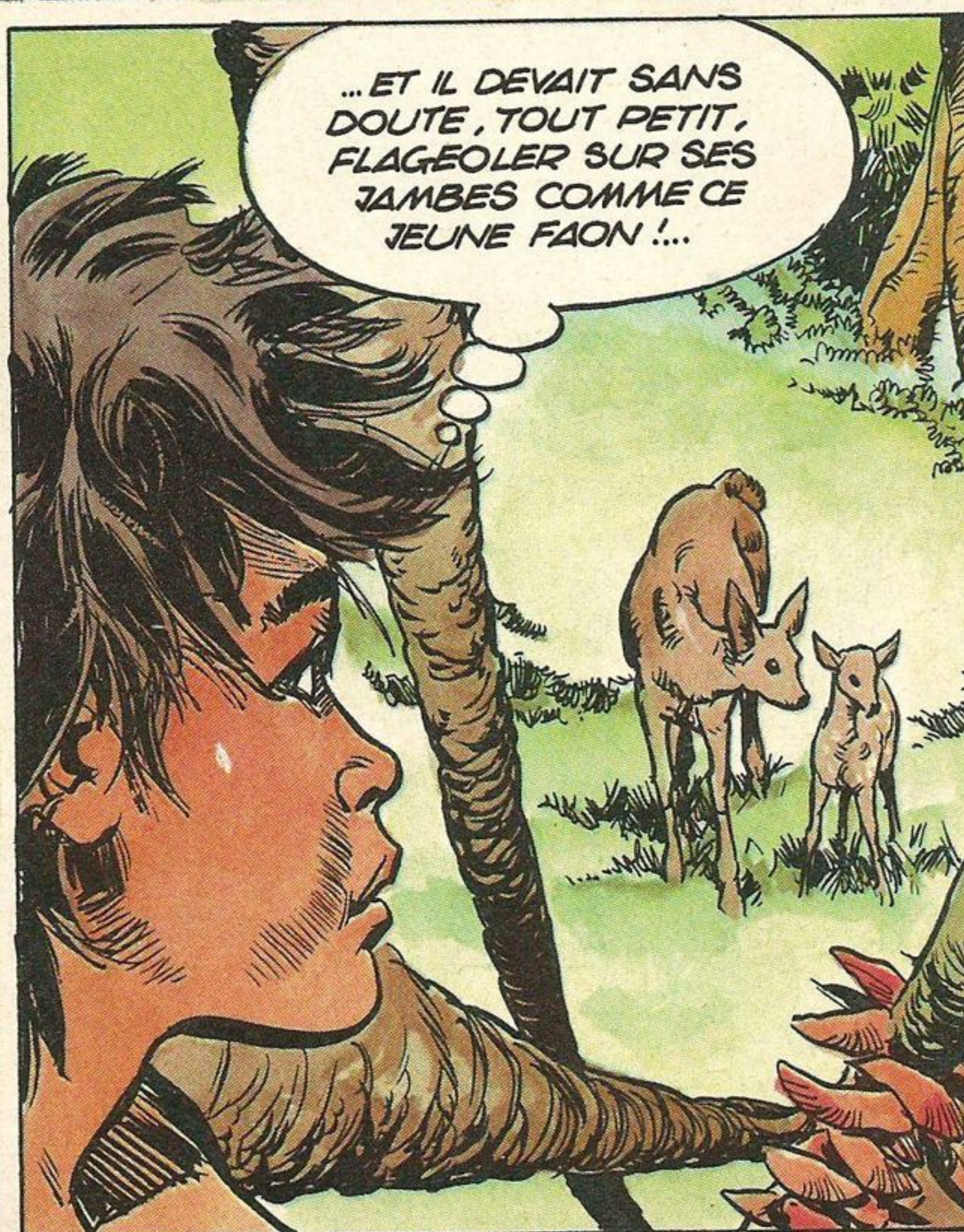
UN ESPOIR IMMENSE ENVAHISSAIT TARAO... IL ALLAIT ENFIN TROUVER CEUX DE SON ESPÈCE, LES "SINGES-QUI-PARLENT"... LES HOMMES !...



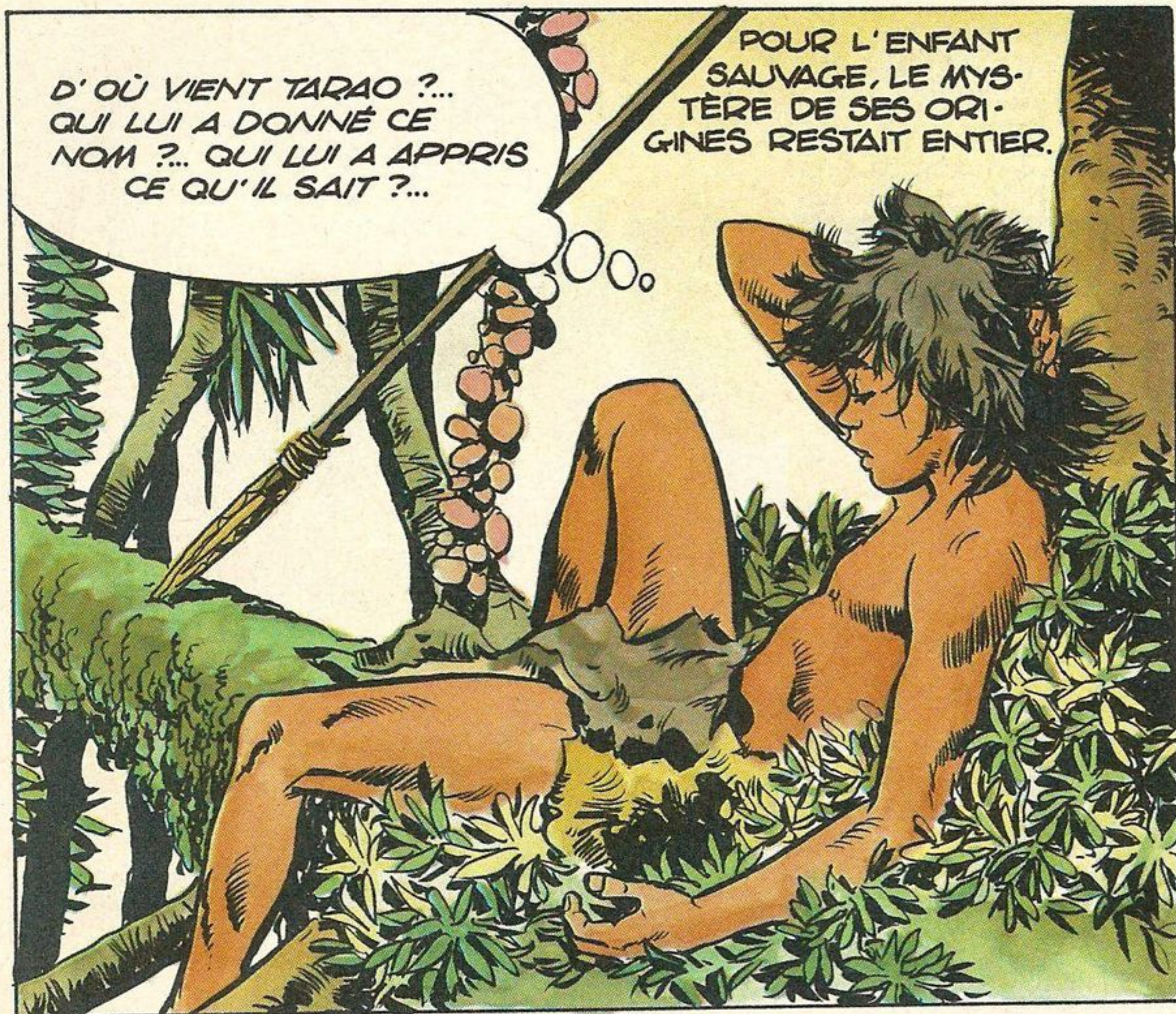




PUIS, SELON SON HABITUDE,  
IL SE RÉFUGIA DANS UN  
GRAND ARBRE, EFFAROUC-  
HANT PERROQUETS ET  
SINGES JACASSEURS ...







D'OÙ VIENT TARAO ?...  
QUI LUI A DONNÉ CE  
NOM ?... QUI LUI A APPRIS  
CE QU'IL SAIT ?...

POUR L'ENFANT  
SAUVAGE, LE MYSTÈRE DE SES ORI-  
GINES RESTAIT ENTIER.



SON PLUS LOINTAIN, SON  
PREMIER SOUVENIR É-  
TAIT CELUI DE LA "NUIT  
DE FEU"... AU-DELÀ, C'É-  
TAIT LE NÉANT... LE GOUF-  
FRE INSONDABLE DE  
L'OUBLI...

... IL Y AVAIT DONC, POUR LUI, LA VIE D'AVANT LA "NUIT DE FEU",  
DONT IL IGNORAIT TOUT... ET SA VIE D'APRÈS, QUI AVAIT COM-  
MENCÉ PAR CET ÉTRANGE RÉVEIL AU MILIEU DE FLEURS ET  
DE FRUITS...



ET DEPUIS,  
TROIS PRINTEMPS  
SE SONT ÉCOULÉS !  
ET TARAO N'A JA-  
MAIS TROUVÉ UN  
SEUL "SINGE-QUI-  
PARLE"... UN  
SEUL "HOMME" !

1974



ET POURTANT,  
CETTE ARME QUI A SAU-  
VÉ TARAO DU COBRA EST  
UNE PREUVE DE PLUS  
QUE LES "HOMMES"  
EXISTENT !!!

10-7





OUI ! LES  
"SINGES-QUI-  
PARLENT" EXIS-  
TENT, ET TARAO  
LES TROUVERA !  
OOOOH !

COMME IL SE HIS-  
SAIT DANS LES HAU-  
TES BRANCHES,  
TARAO DÉCOUVRI-  
T L'Océan MIROITANT  
SOUS LA LUNE ...



LE GRAND "DÉ-  
SERT D'EAU" ENTOU-  
RE TOUT CE TERRI-  
TOIRE !... COMMENT  
TARAO EN REPAR-  
TIRA-T-IL !?!?  
COMMENT ?



L'ENFANT SENTIT TROP TARD  
LA BRANCHE CÉDER SOUS LUI...

OOOOOH...

CRAC

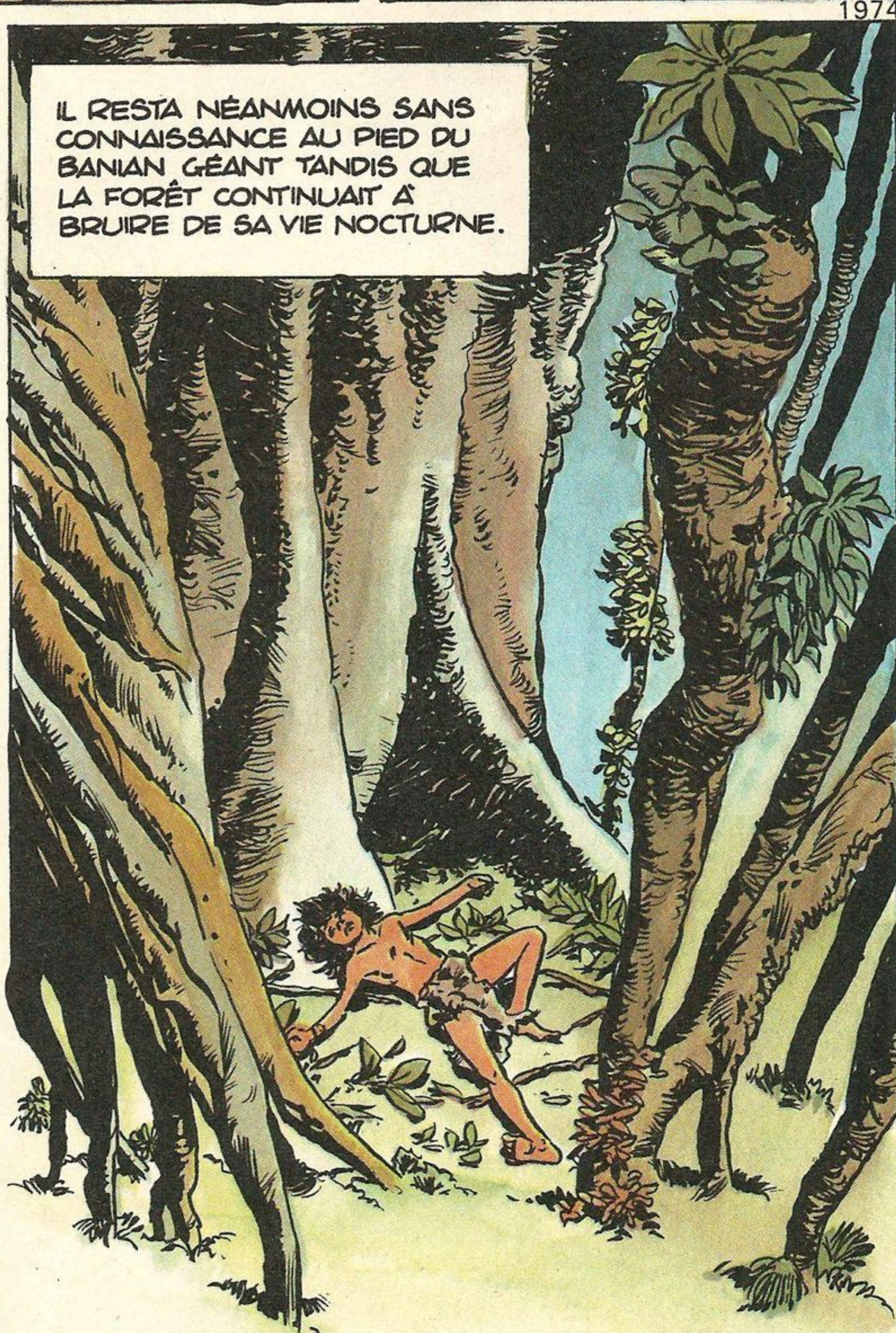
CRAC  
CRAC

AAAAH !

CRAC

EN TOMBANT IL  
BRISA D'AUTRES  
BRANCHES, LES-  
QUELLES, SANS  
DOUTE, AMORTI-  
RENT SA CHUTE...

IL RESTA NÉANMOINS SANS  
CONNAISSANCE AU PIED DU  
BANIAN GÉANT TANDIS QUE  
LA FORÊT CONTINUAIT À  
BRUIRE DE SA VIE NOCTURNE.







CE FUT UN RAYON  
DE SOLEIL QUI LE  
RÉVEILLA ...

COMMENT  
TARAO A-T-IL PU  
TOMBER DE SI HAUT  
SANS SE ROMPRE  
LES OS !?...

1974



IL N'ÉTAIT PAS  
REVENU DE  
SON ÉTONNE-  
MENT QU'IL  
EN CONNUT  
UN AUTRE...

DES TRACES DE  
"SINGES-QUI-PARLENT!"  
ILS SE SONT APPROCHÉS  
DE TARAO SANS OSER  
LE RÉVEILLER !!!

QUELLE MALÉDICTION  
APPORTE DONC TARAO  
POUR QUE LES SIENS  
LE FUIENT SANS CESSER  
!?!?



PEU APRÈS,  
SUIVANT CES  
TRACES D'HOM-  
MES, L'EN-  
FANT SAUVAGE  
DÉVALAIT VERS  
UN RIVAGE.

TROP TARD !



À L'HORIZON, DANS LE  
FLAMBOIEMENT INSOUTE-  
NABLE DU SOLEIL, DES  
ESQUIS DISPARAÎSSAIENT !...

TARAO A  
DÉJÀ CONNU PA-  
REILLE AVENTURE... (1)  
LES "SINGES-QUI-PAR-  
LENT" DOIVENT  
CROIRE QUE TARAO  
EST UN DÉMON  
!?!?



OU PEUT-ÊTRE  
PENSER-ILS QUE  
TARAO EST UN  
MAUVAIS  
ESPRIT !...

AU PIED D'UN  
TOTEM, L'ENFANT  
RECONNAISSAIT  
SON PROPRE  
ESQUIF !...

LES VAGUES  
ONT DÛ REJETER  
LE BATEAU DE  
TARAO SUR CETTE  
PLAGE... OOOH !...  
CE... C'EST IN-  
CROYABLE !

IL RECONNAISSAIT  
LES LANCES ET LES  
PEAUX ! IL RECON-  
NAISSAIT SURTOUT  
SON COLLIER, SA  
BARETTE D'OS, ET  
SON POIGNARD EN  
CORNE DE CERF !

LES "SINGES-QUI-  
PARLENT" ONT DÛ  
CROIRE CES OBJETS  
MAGIQUES ! ILS N'ONT  
PAS OSÉ LES EMPOR-  
TER AVEC EUX !


"TU AS BEAUCOUP DE CHANCE, TARAO !"  
LUI CHUCHOTÈRENT LES "OMBRES"... "FAIS EN  
SORTE QU'ELLE NE T'ABANDONNE PAS !"

EN RETROU-  
VANT SES PRÉ-  
CIEUX ATTRI-  
BUTS, TARAO  
REPRIT  
CONFIANCE.

TARAO  
Y VEILLERA !  
HA ! HA ! HA !  
HA !...

LE RIRE DE L'EN-  
FANT SAUVAGE  
SONNAIT CLAIR...  
EN CET INSTANT,  
RIEN NI PERSON-  
NE N'AURAIT PU  
L'EMPÊCHER DE  
POURSUIVRE SA  
QUÊTE : TROUVER  
ENFIN LES "SIN-  
GES-A-PEAU-  
LISSE"... TROUVER  
ENFIN SES SEM-  
BLABLES, LES  
"HOMMES" !...





**LE SUPER**  
DE LA SEMAINE PROCHAINE

# LE CIRQUE

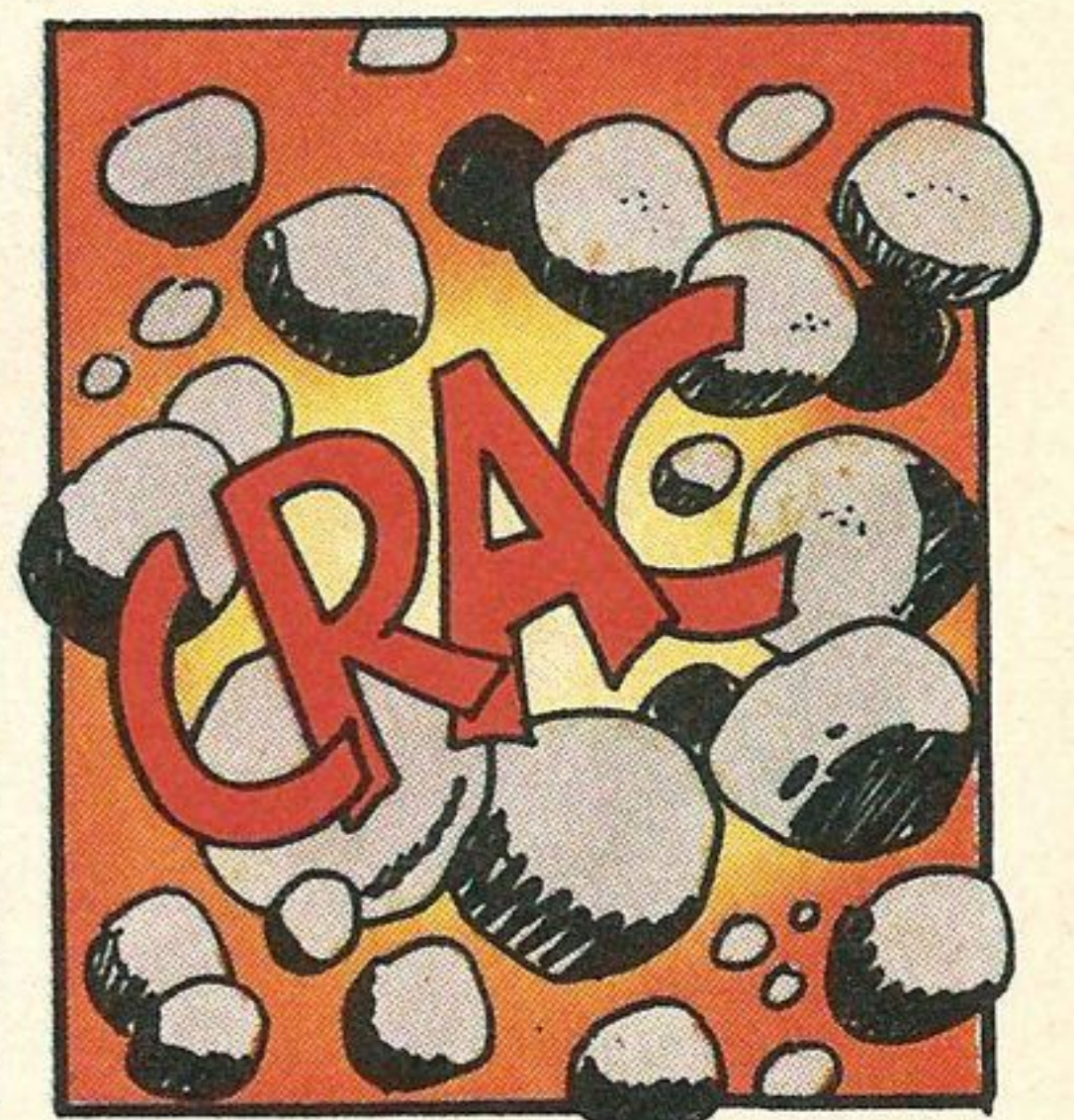
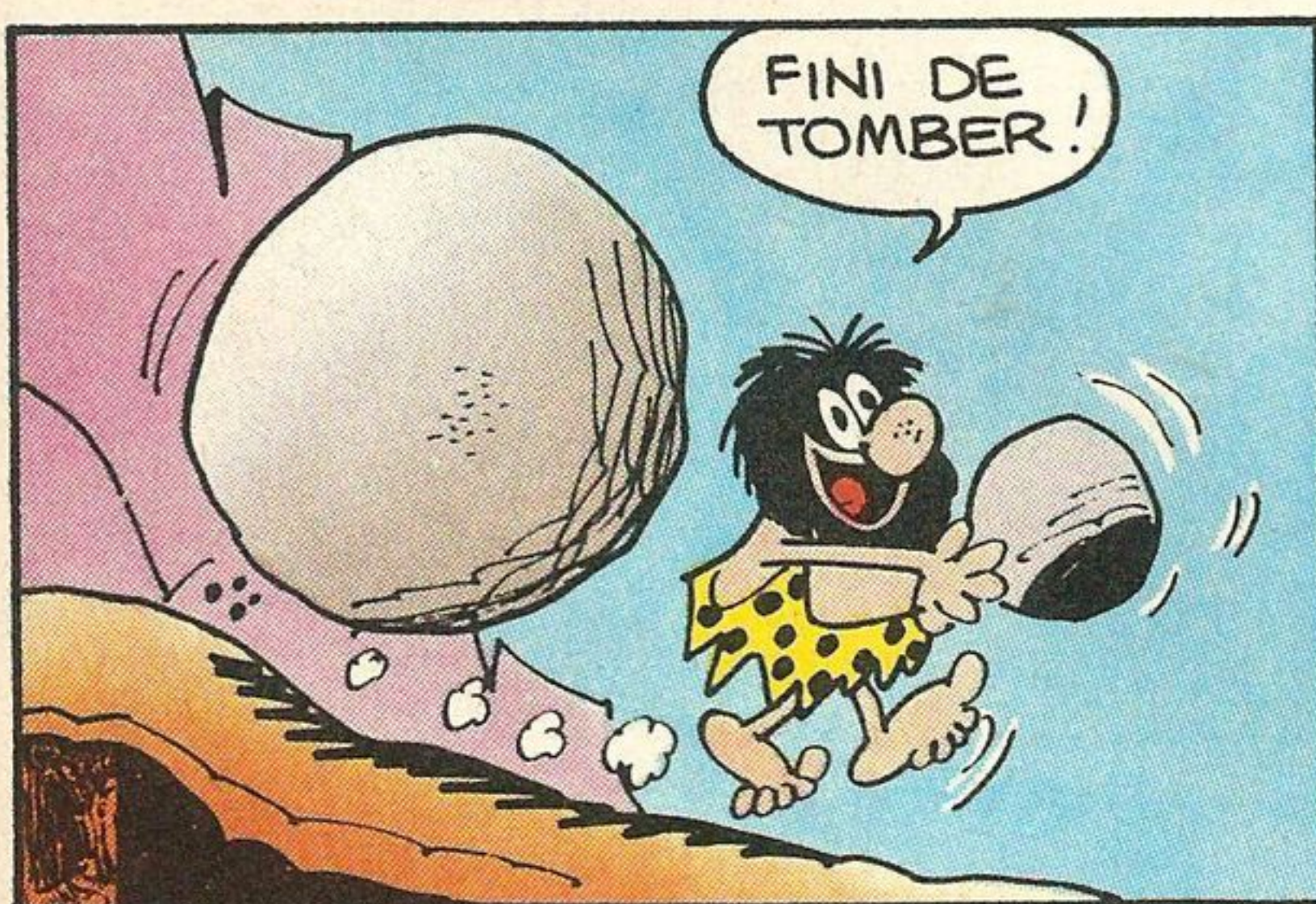
**PIF ET SA SACREE  
FAMILLE: Quel cirque!**  
en 6 pages.

**+ UN REPORTAGE  
PHOTO: "il était  
une fois le cirque"**

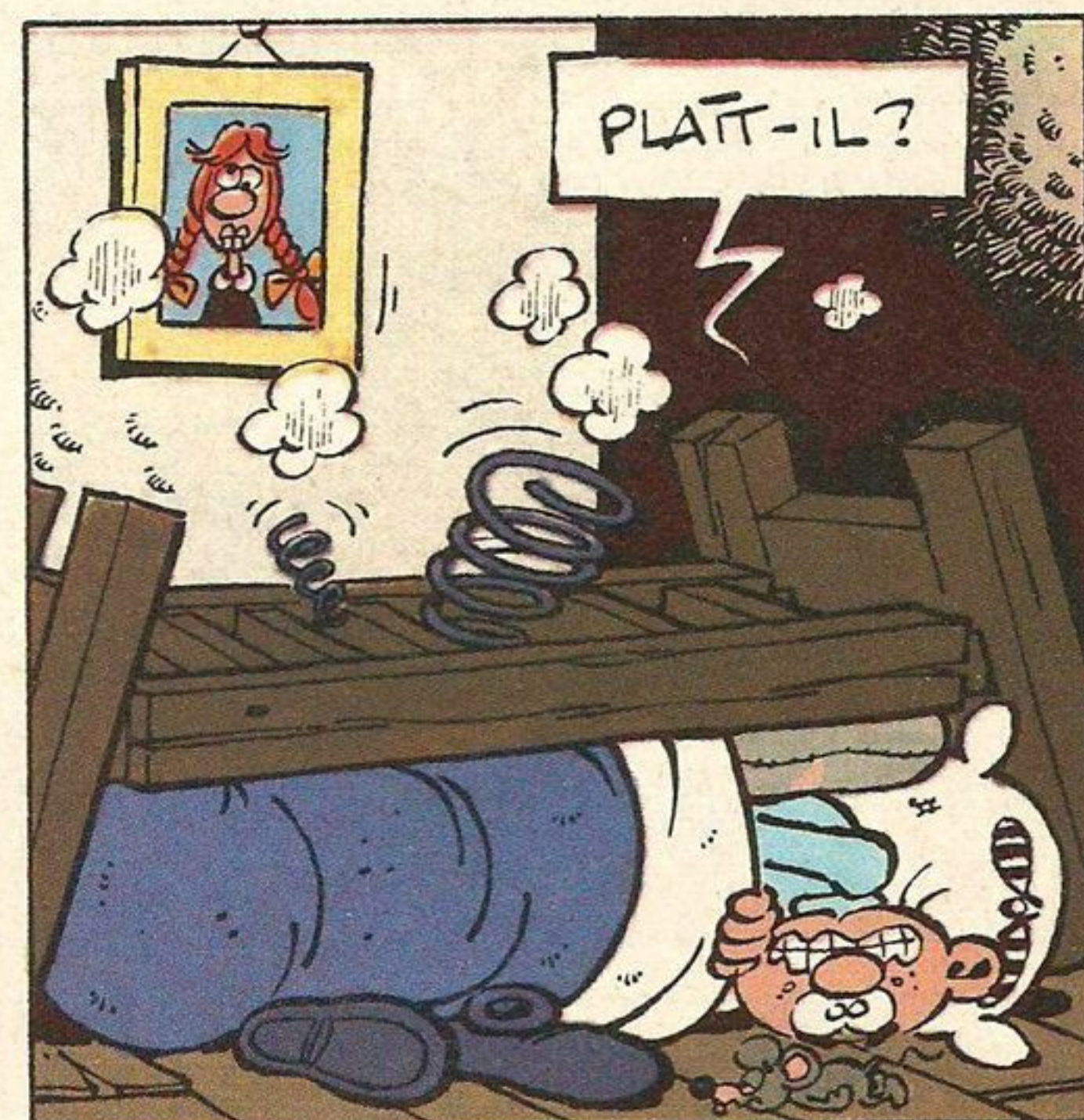
Photo: The image bank-FRANCE

- + CAPITAINE APACHE: S'enfoncera-t-il dans les marais du diable?**
- + LES JEUX DE PIF: Du désordre dans la garde-robe**
- + LE PETIT PIF: Le retour des boomerangs**

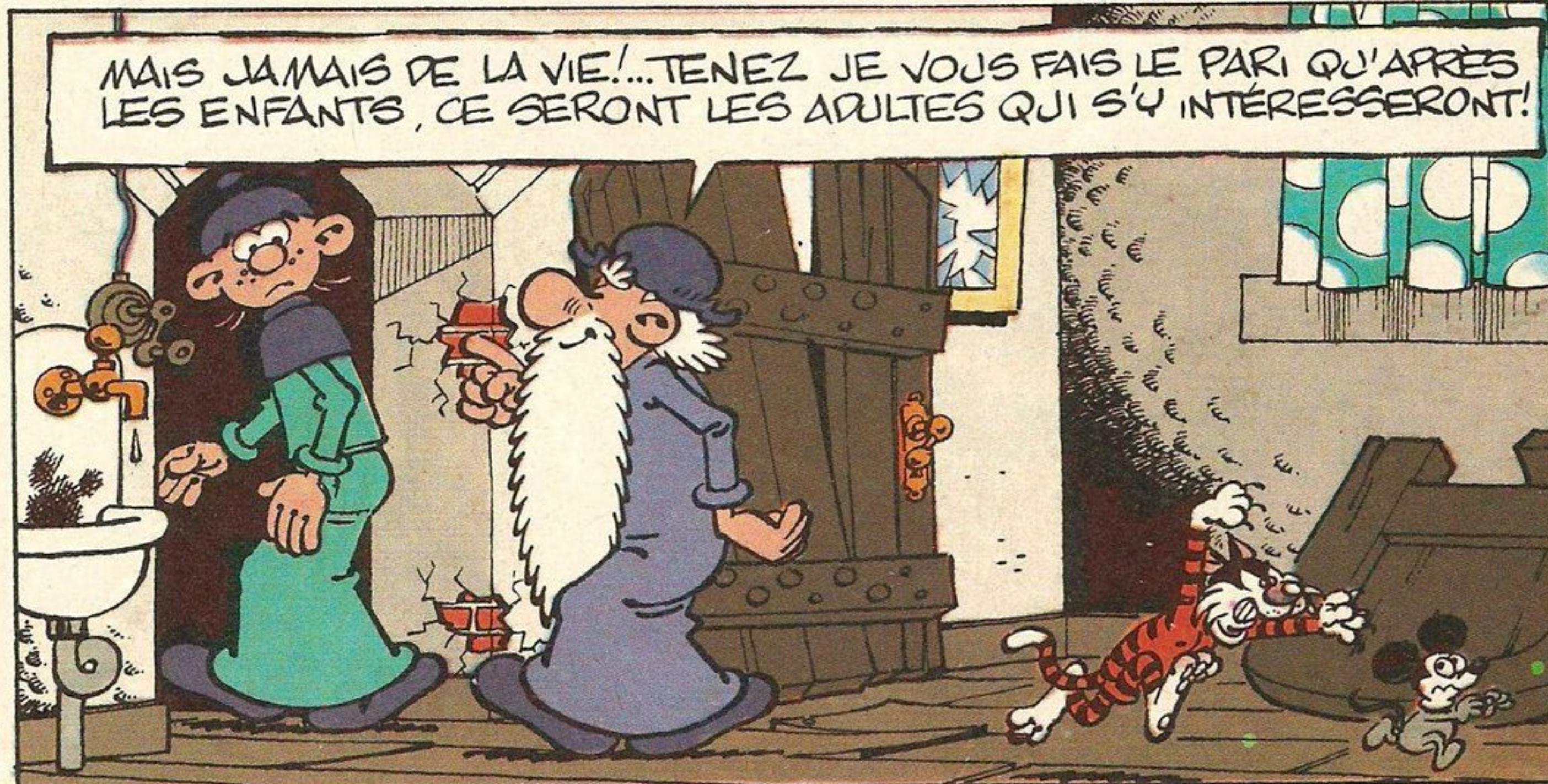




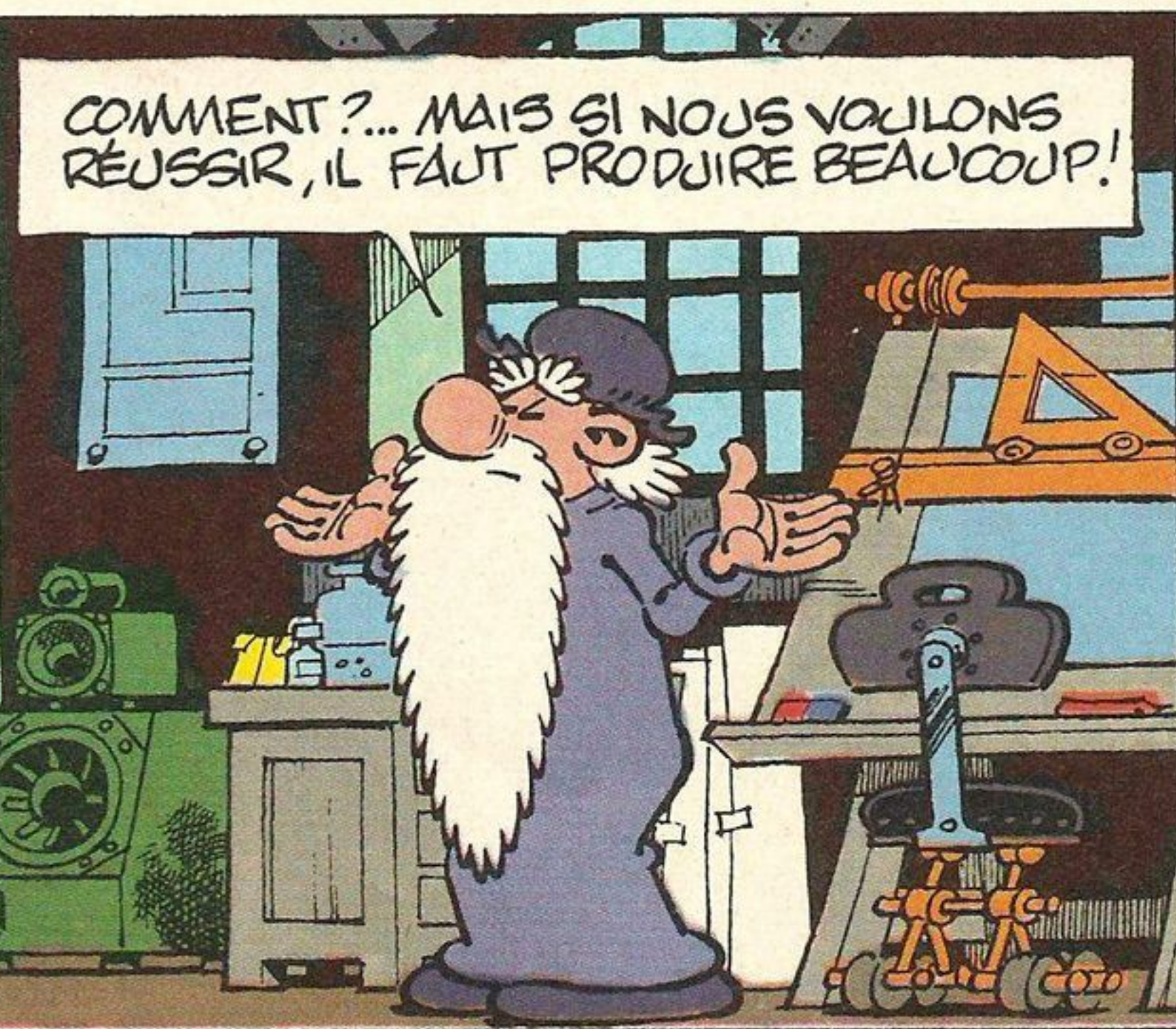




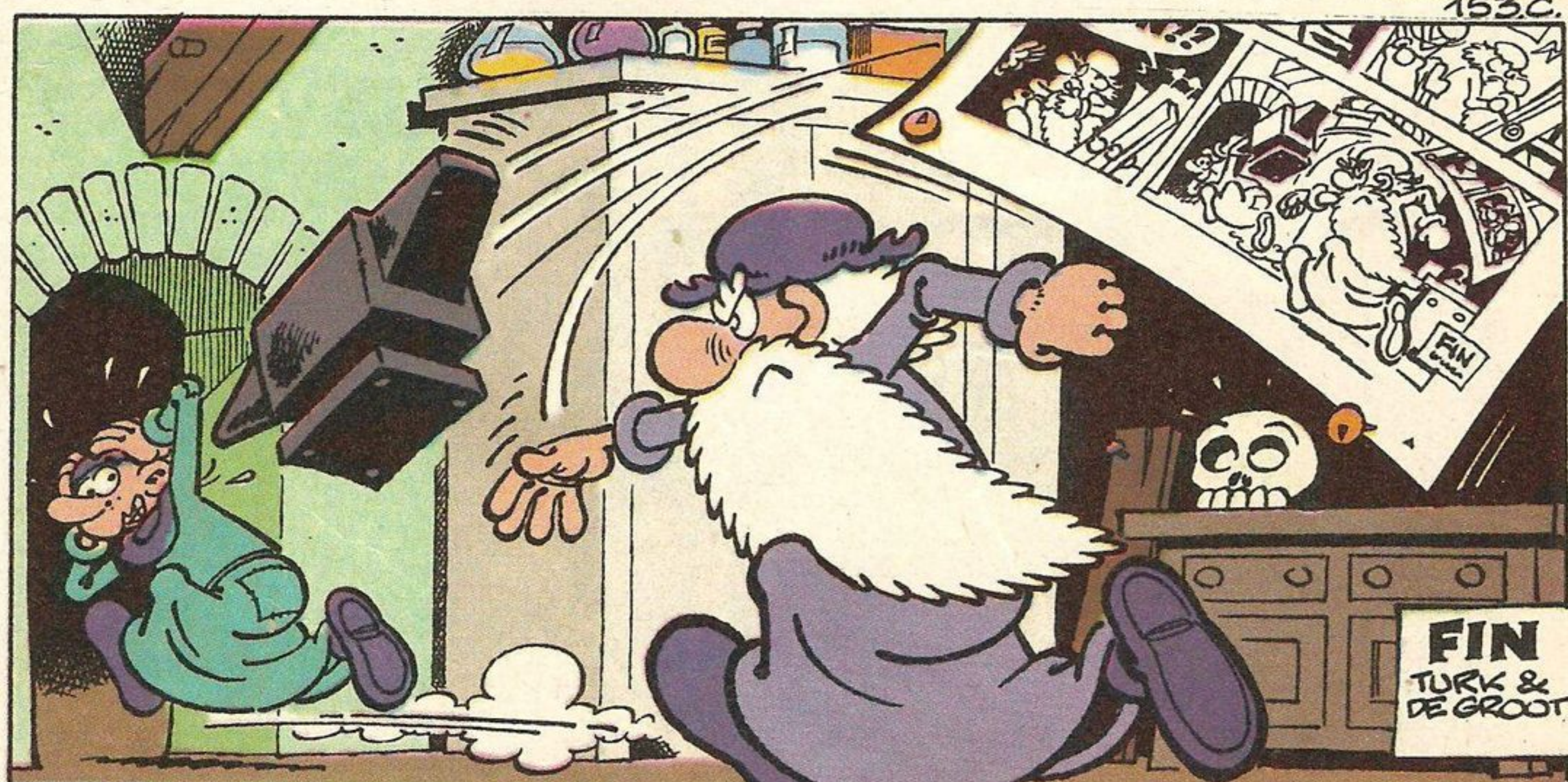
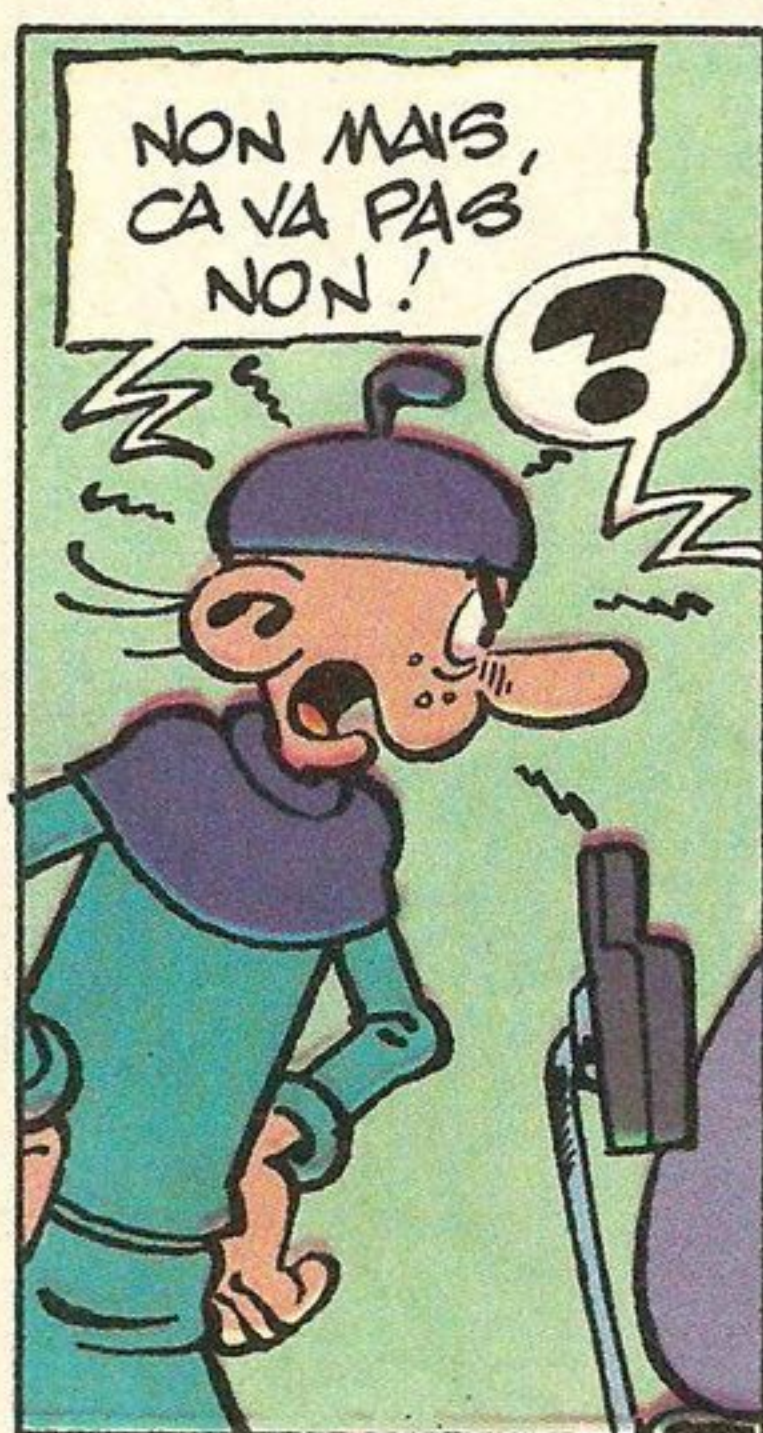
© DARGAUD ÉDITEUR PARIS 153 A













# Pif magazine

CE MONDE EST ÉTONNANT



## SUMO LE COMBAT DES DIEUX

● **QUELLE**  
est l'origine  
de ce sport  
japonais,  
le sumo?

(Jacques Berthier, Toulon.)

● **POURQUOI**  
les lutteurs  
de sumo  
sont-ils  
aussi gros?

(Françoise Tual, Brest.)

Le poids est ici  
le symbole de la force.  
Légers comme des plumes,  
malgré leurs 150 kg,  
ces combattants pratiquent  
un sport aussi vieux  
que l'histoire du Japon.

● **QU'EST-CE**  
qu'il faut faire  
pour gagner?

(Pierre François, Lyon 3.)

● **COMMENT**  
devient-on  
combattant  
de sumo?

(Loïc Le Cunff, Nantes.)



Ian Berry/MAGNUM



Quelle est l'origine de ce sport japonais ?

# LE BIEN CONTRE LE



John Launois/RAPHO

Deux hommes, énormes, presque difformes, vêtus seulement d'un pagne de soie, s'accroupissent l'un en face de l'autre. Puis, tout à coup, tels deux grenouilles géantes, ils se sautent dessus!... Quelques secondes plus tard, l'un des deux a gagné. Voilà! Pour voir cela, 14 000

spectateurs paient chaque jour, et ce pendant 15 jours, entre 30 et 150 francs. Pour voir cela, des millions de téléspectateurs abandonnent toute activité. Le sumo paralyse le Japon! A ce que l'on dit, tout aurait commencé il y a 3 000 ans... Une vieille légende raconte :

« C'était le septième mois de la septième année du onzième empereur. Un jour, Nomimo-Sukune (c'est le nom de cet empereur) est attaqué par Kuehaya, incarnation du mal, invincible et cruel. L'empereur doit se défendre (*sumo* signifie « se défendre » en japonais). Nomimo-Sukune

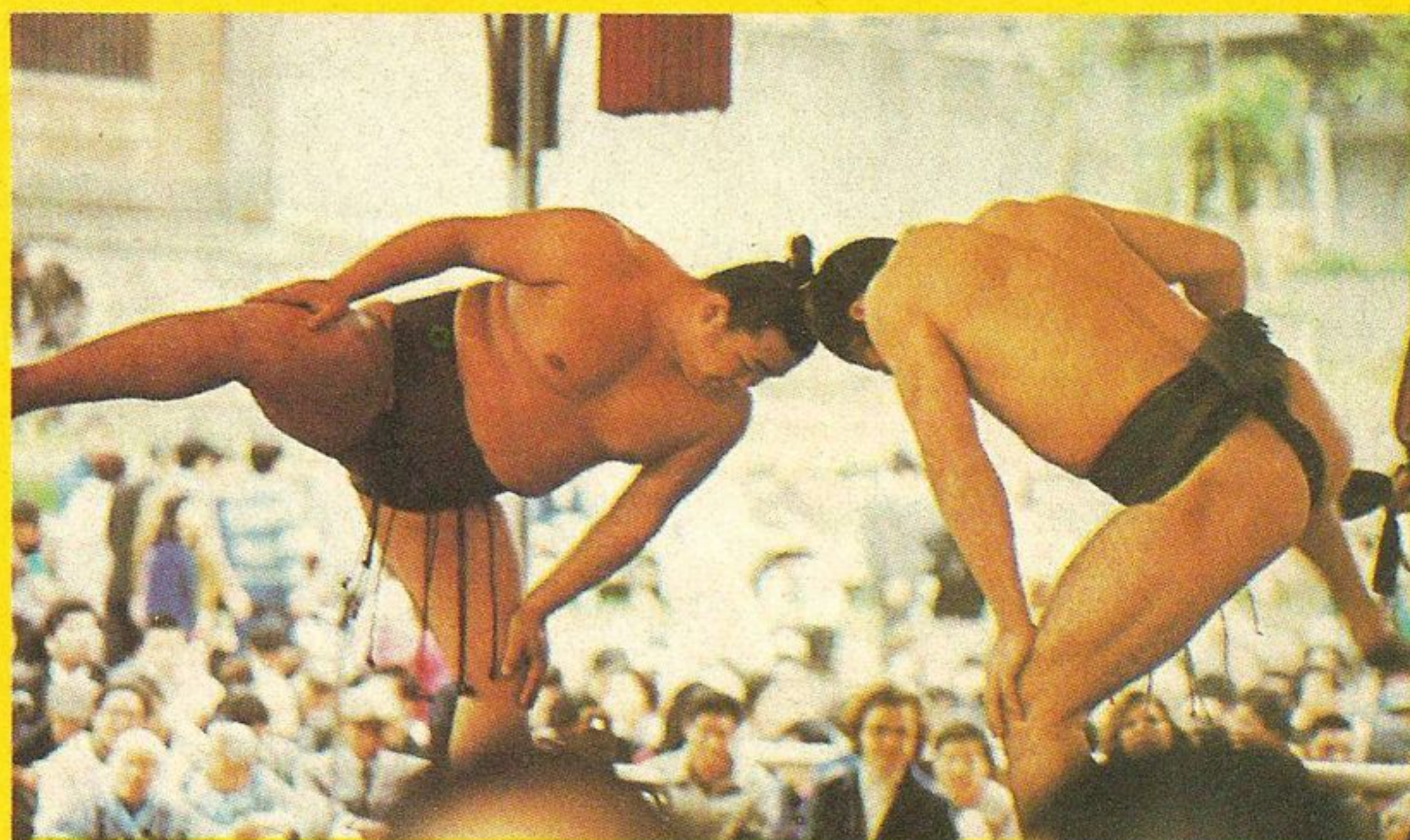
terrasse pourtant son adversaire... » Depuis, cet empereur des siècles oubliés est devenu le divin patron et le protecteur des sumotoris, « ceux qui se défendent ». Cette ancienne lutte, entre le Bien et le Mal, est devenu le symbole d'un sport étrange et déroutant. Au septième siècle de notre



# MAL

# TOUT EST PERMIS !

La règle est très simple : Est déclaré vainqueur celui qui le premier pousse son adversaire hors du ring (symbole de la Vie) ou lui fait toucher le sol avec une autre partie du corps que la plante des pieds. Pour cela, tout est permis... sauf de donner des coups de poings, de tirer les cheveux, ou de tordre les doigts !



Ian Berry/MAGNUM

Comment sont les champions ?

# 150 KG DE MUSCLES

Elle pèse très lourd, la dignité des grands maîtres du sumo... Cette ceinture, que cinq sumotoris nouent à sa taille (photo ci-dessous), s'appelle le *yosuma*. C'est une corde en lin torsadé de 20 kg; le champion ne la porte que pour le salut précédant chaque tournoi. Ainsi, depuis l'origine de ce sport, seule-

ment cinquante combattants ont eu droit à cette marque distinctive de ceux que l'on appelle les *Yokozuna*.

Ils ne peuvent plus jamais perdre ce titre.

Théoriquement, un *Yokozuna* est imbattable. Lorsqu'avec l'âge il perd plus de combats qu'il n'en gagne, il doit prendre sa retraite.

Alors, vient l'instant le plus pathétique de sa carrière. Des ciseaux d'or coupent sa mèche de cheveux – le *catogan* des samourais –, l'emblème de sa noblesse. Et, pour la première fois, le maître sumo va s'abandonner à l'émotion. Pour la première fois, cette masse de 150 kg de muscles et de graisse va... pleurer !



John Launois/RAPHO

ère, les gros hommes sont de véritables héros, à l'égal des chevaliers de l'Europe féodale. Et ce n'est qu'en 1781, que la cour du temple Ekê-in devient le lieu officiel des tournois de sumo. De nos jours, c'est encore là que se déroulent chaque année ces fabuleux combats.

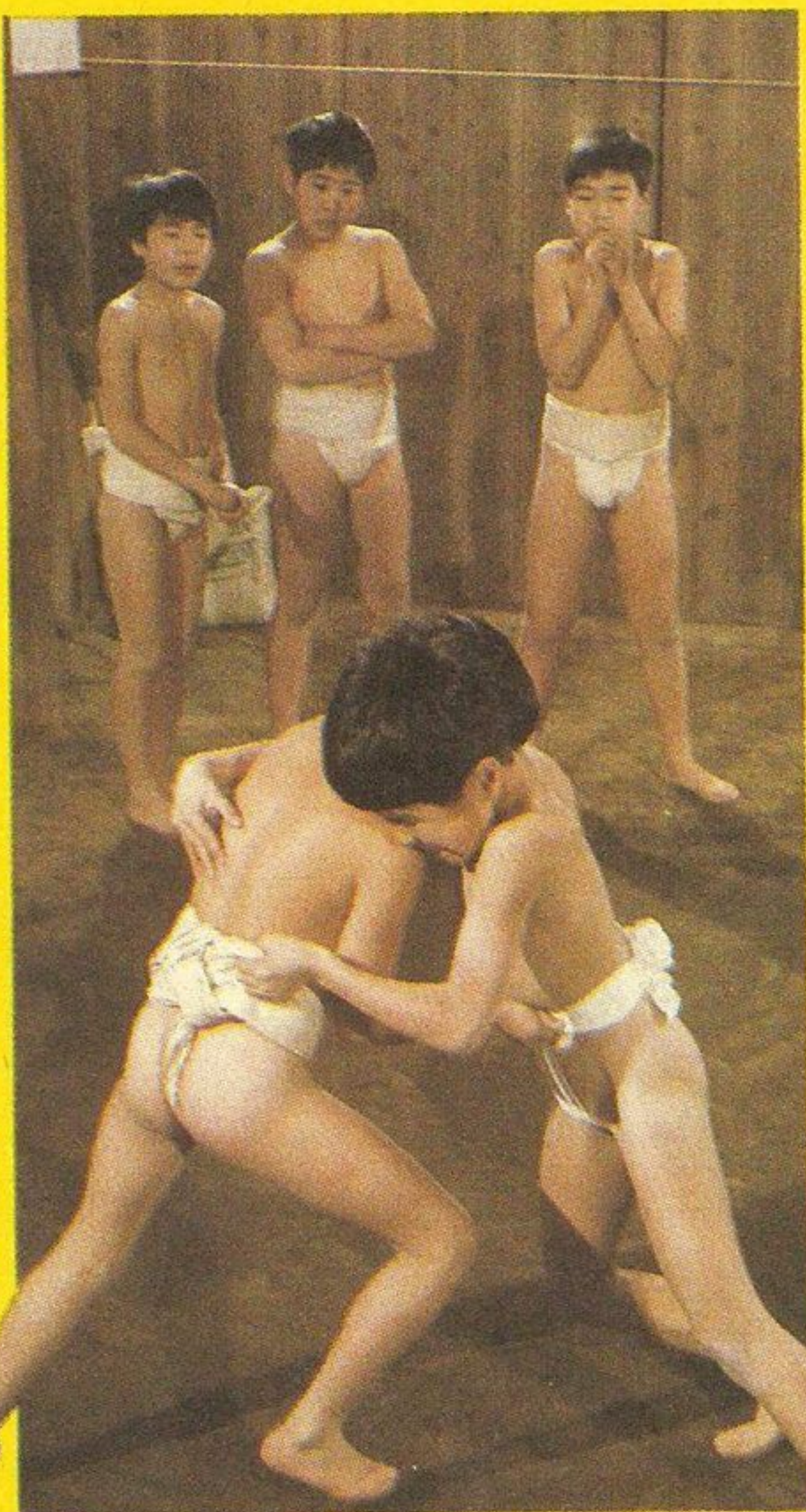




Allan Seiden/IMAGE BANK

## UNE CRUELLE ÉCOLE

Pour rentrer dans un *Heya* (école de sumo), il faut remplir trois conditions : avoir au moins 15 ans, peser déjà 75 kg, et mesurer 1,70 m. Le jeune apprenti dort dans une chambre avec les autres aspirants; et tous les matins, il doit se lever à 4 heures et demie... L'entraînement débute à 5 heures précises, par une gymnastique brutale et cruelle. Les corps nus « fument » dans le froid du petit matin. Les plus âgés giflent les débutants qui n'osent pas se défendre. Il faut tout accepter sans se plaindre et apprendre à se maîtriser. Enfin, 11 heures sonnent : l'heure du



premier repas (il y en a deux) est arrivée. Dans la cuisine, de lourds chaudrons répandent une agréable odeur. Au menu : le *chanko-nabe*, le plat unique et perpétuel des sumotoris. C'est de l'eau bouillante, additionnée de poule, de porc, de poisson, de légumes, de sauce de soja, et de sucre. Avec le riz, cela donne une nourriture riche en calories et en vitamines qui, arrosée de bière, provoque un développement de poids et de volume impressionnant. Le poids, ici, symbolise la force. Devenir énorme et agile, telle est la loi de ces sportifs.

## Et puis ?

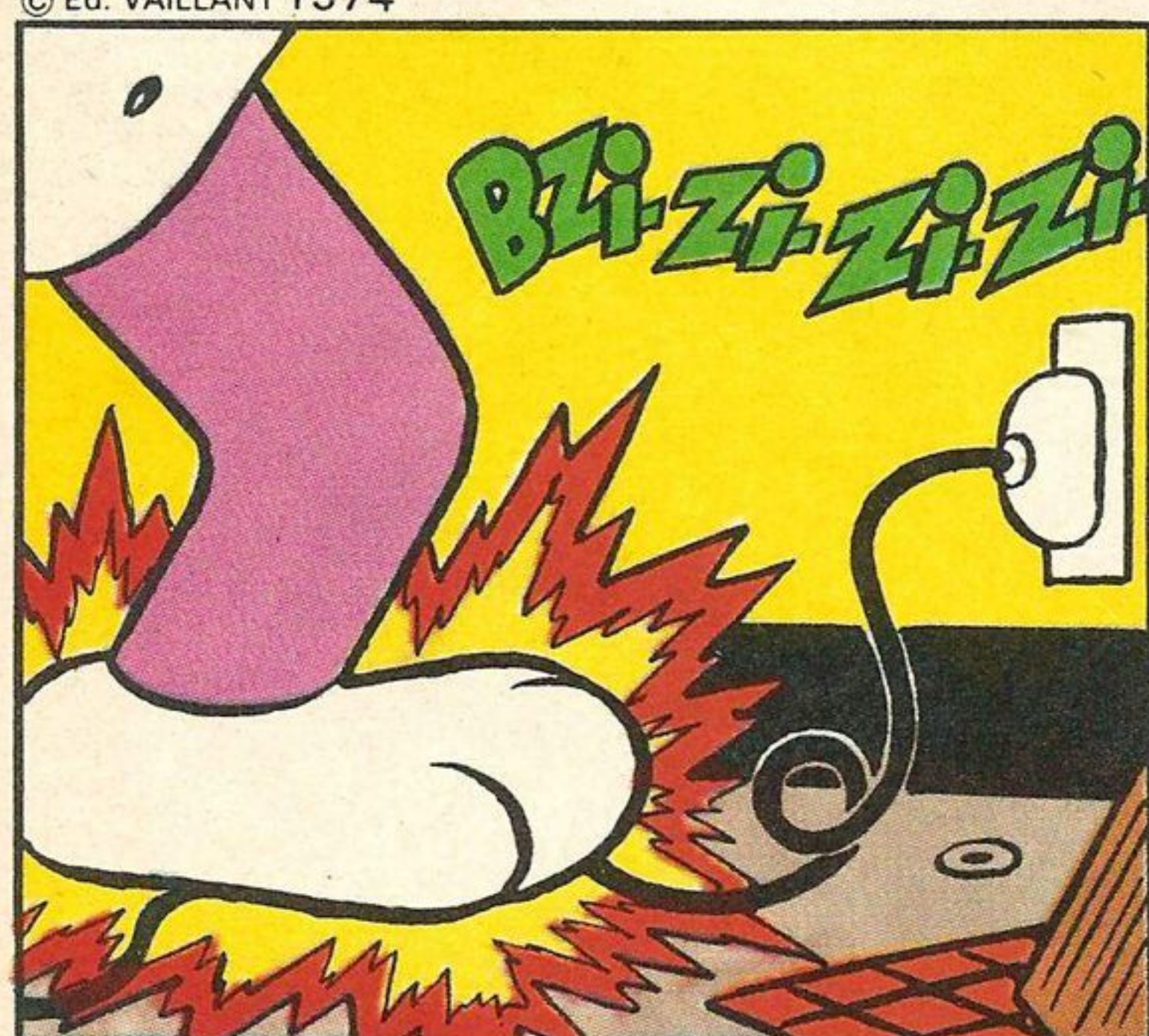
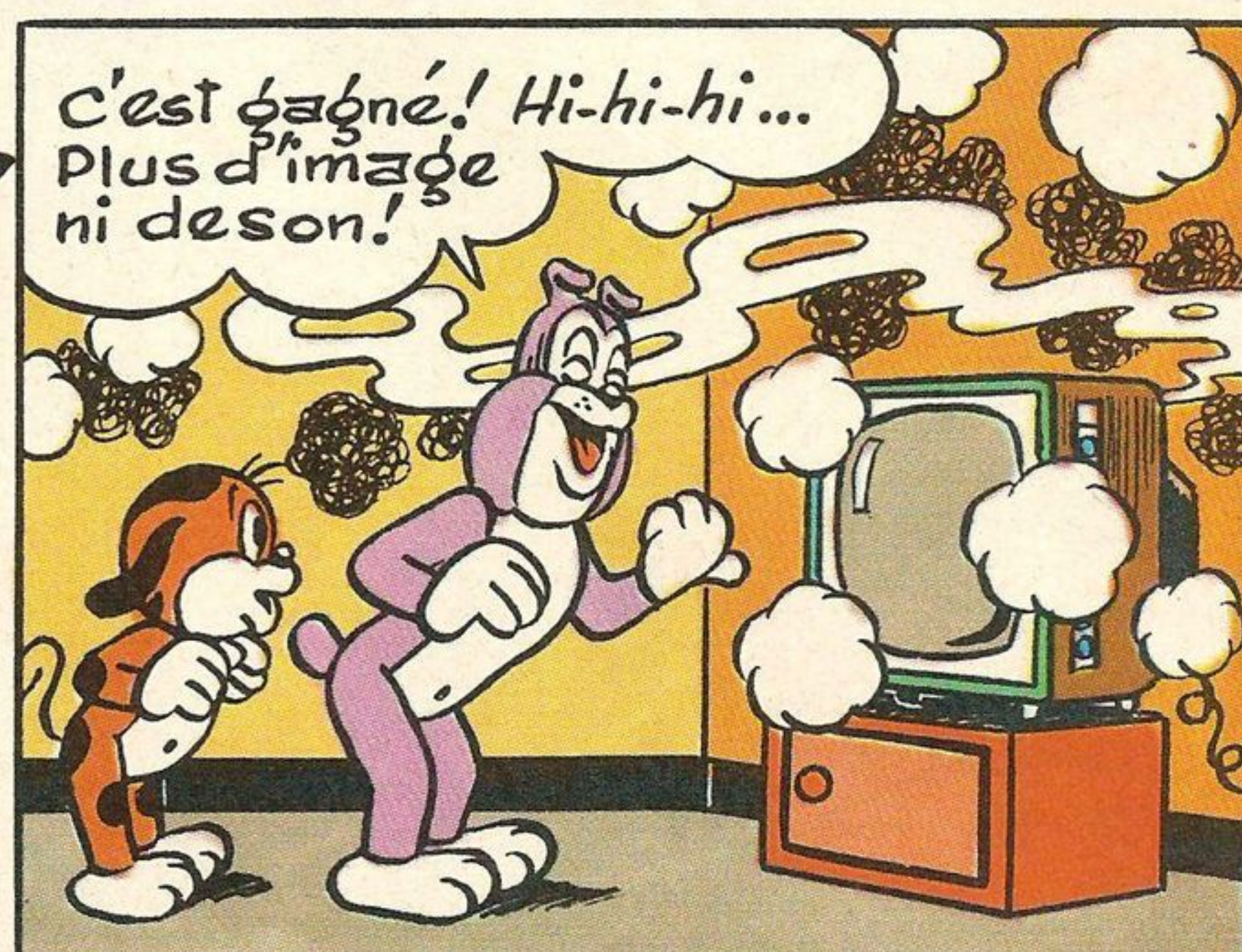
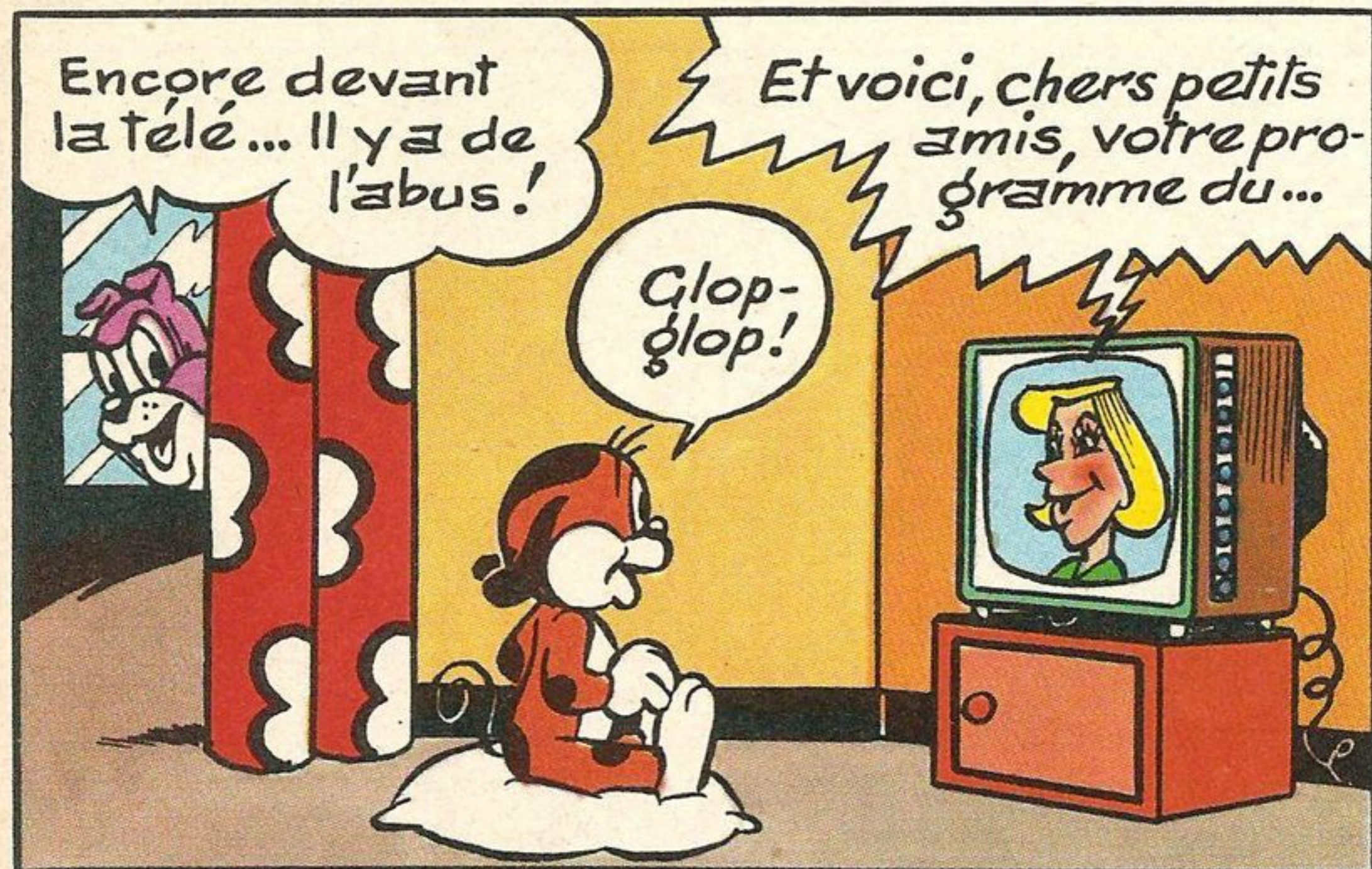
**Pourquoi les lutteurs doivent-ils se purifier avant le combat ?**

Chaque sumotori se rince la bouche et jette du riz (symbole de pureté) sur le ring. Cela rappelle le temps où cette lutte sacrée se déroulait dans les temples.

**En quoi est fait le ring ?**

La piste se situe à 70 cm du sol. Elle est formée de 28 boyaux de paille de riz tressés, empilés les uns sur les autres. Le ring est un cercle de 4,95 m. L'argile qui le recouvre, offre aux lutteurs une surface de combat stable et peu glissante.

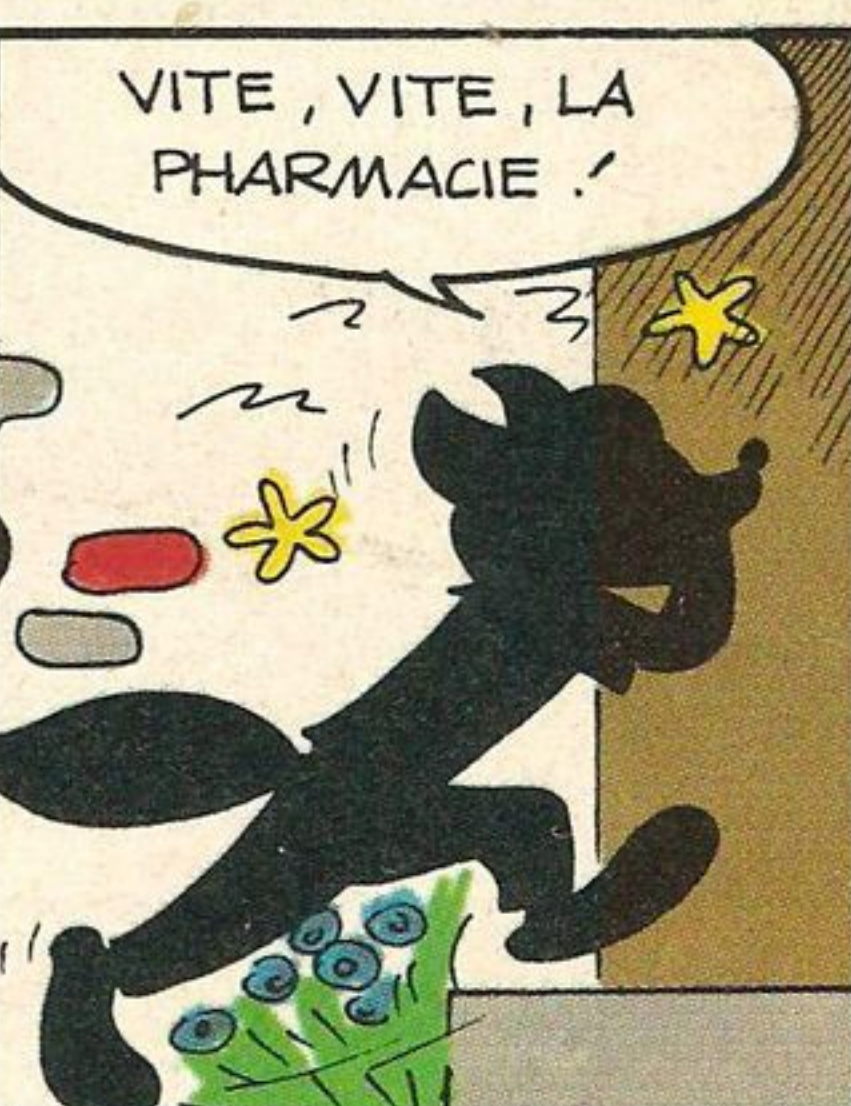






# PLACID ET MUZO

Ça bricole dur





Vient de paraître, à ne pas manquer

# Placid et Muzo

**SPECIAL**

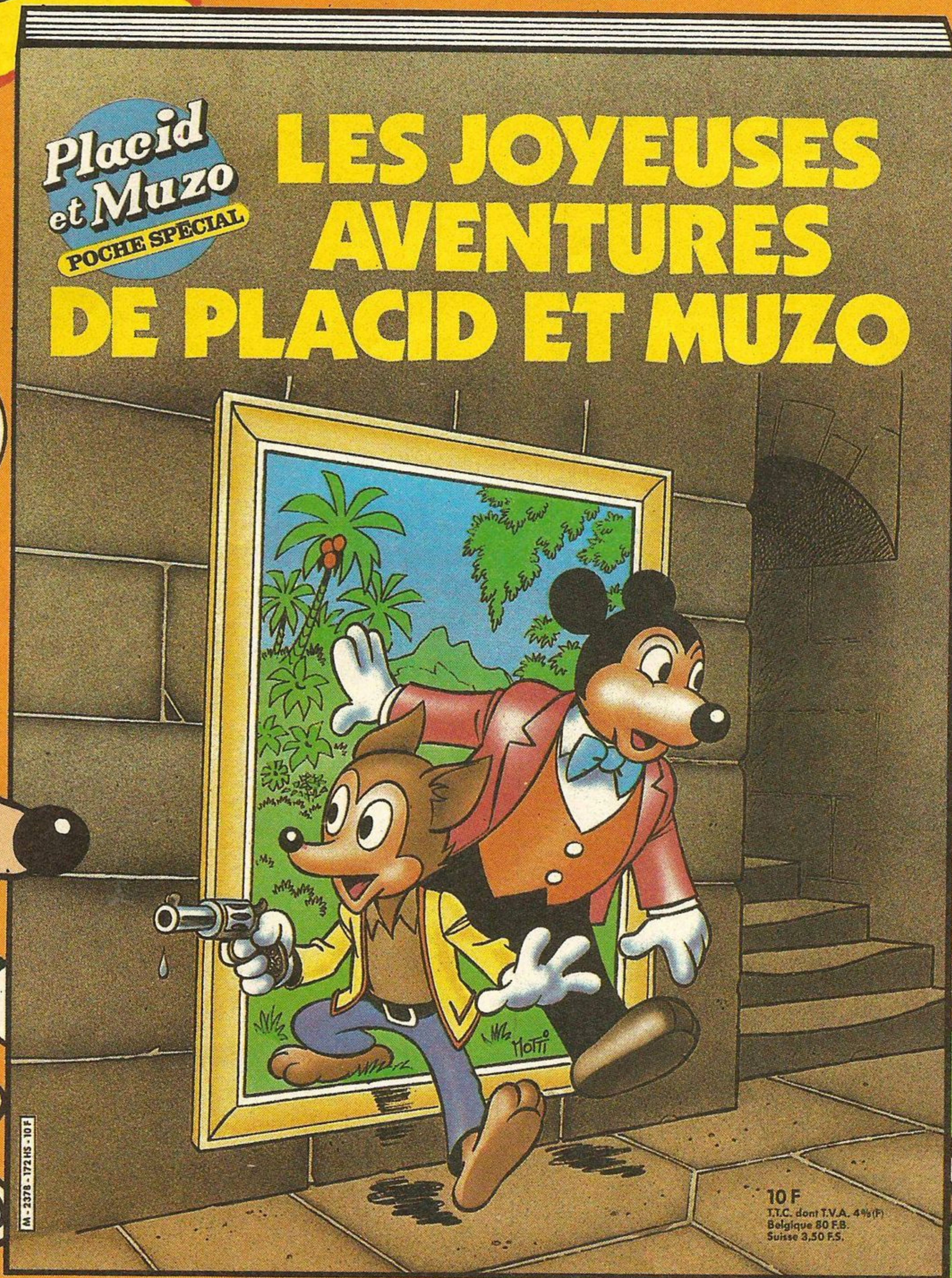
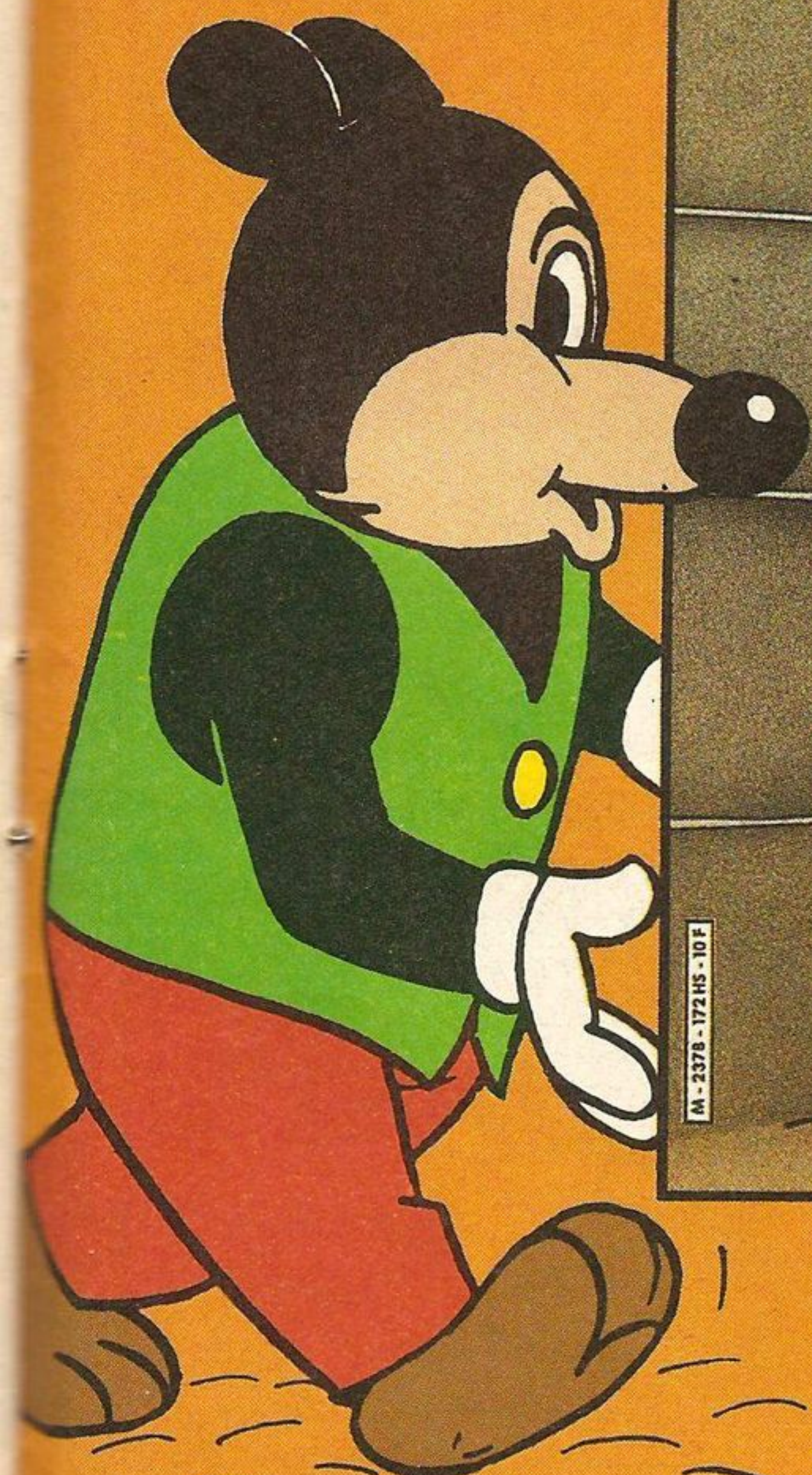
**POCHE**

Placid  
et Muzo  
POCHE SPECIAL

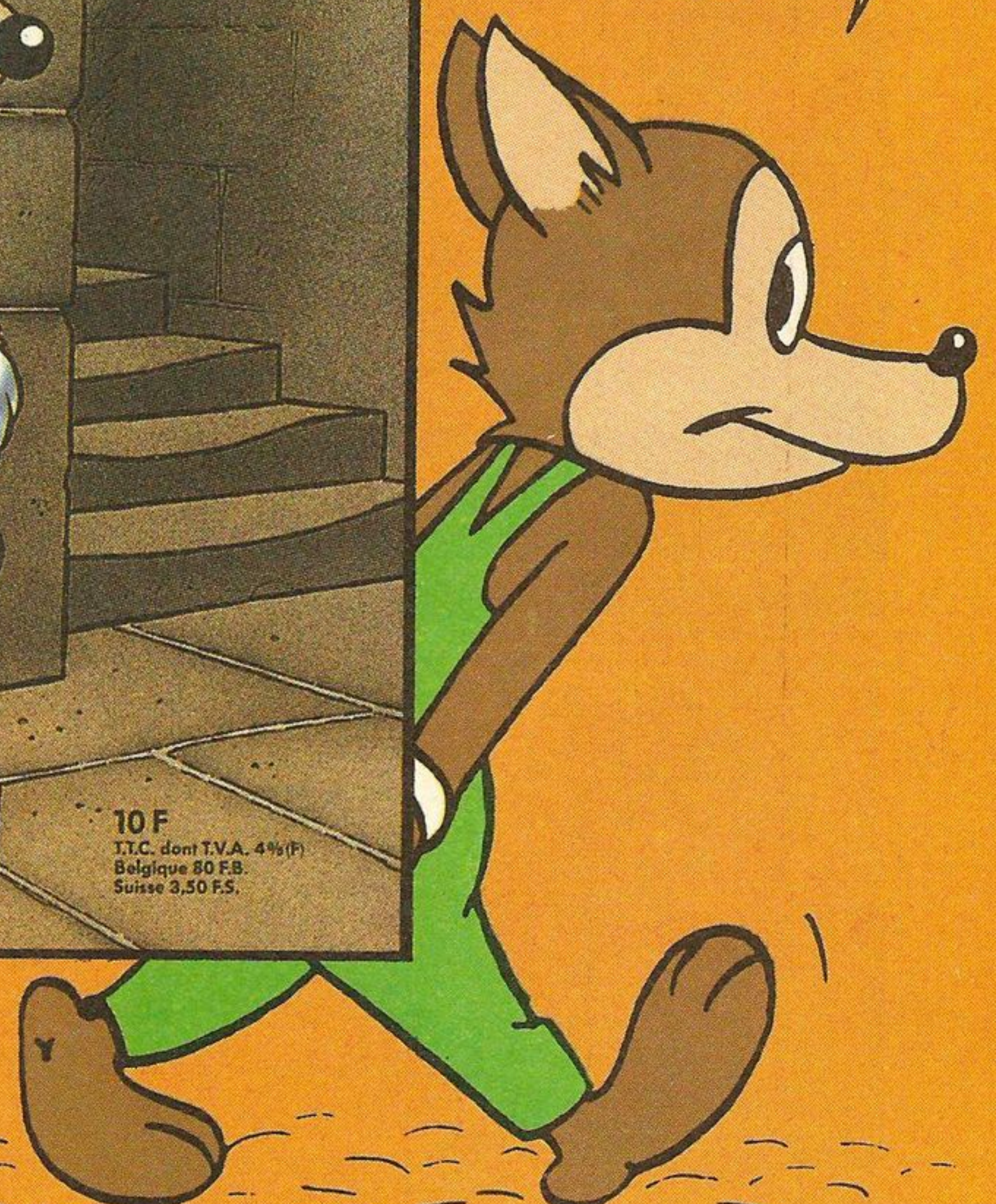
**LES JOYEUSES  
AVENTURES  
DE PLACID ET MUZO**

LES  
JOYEUSES...

...AVENTURES!

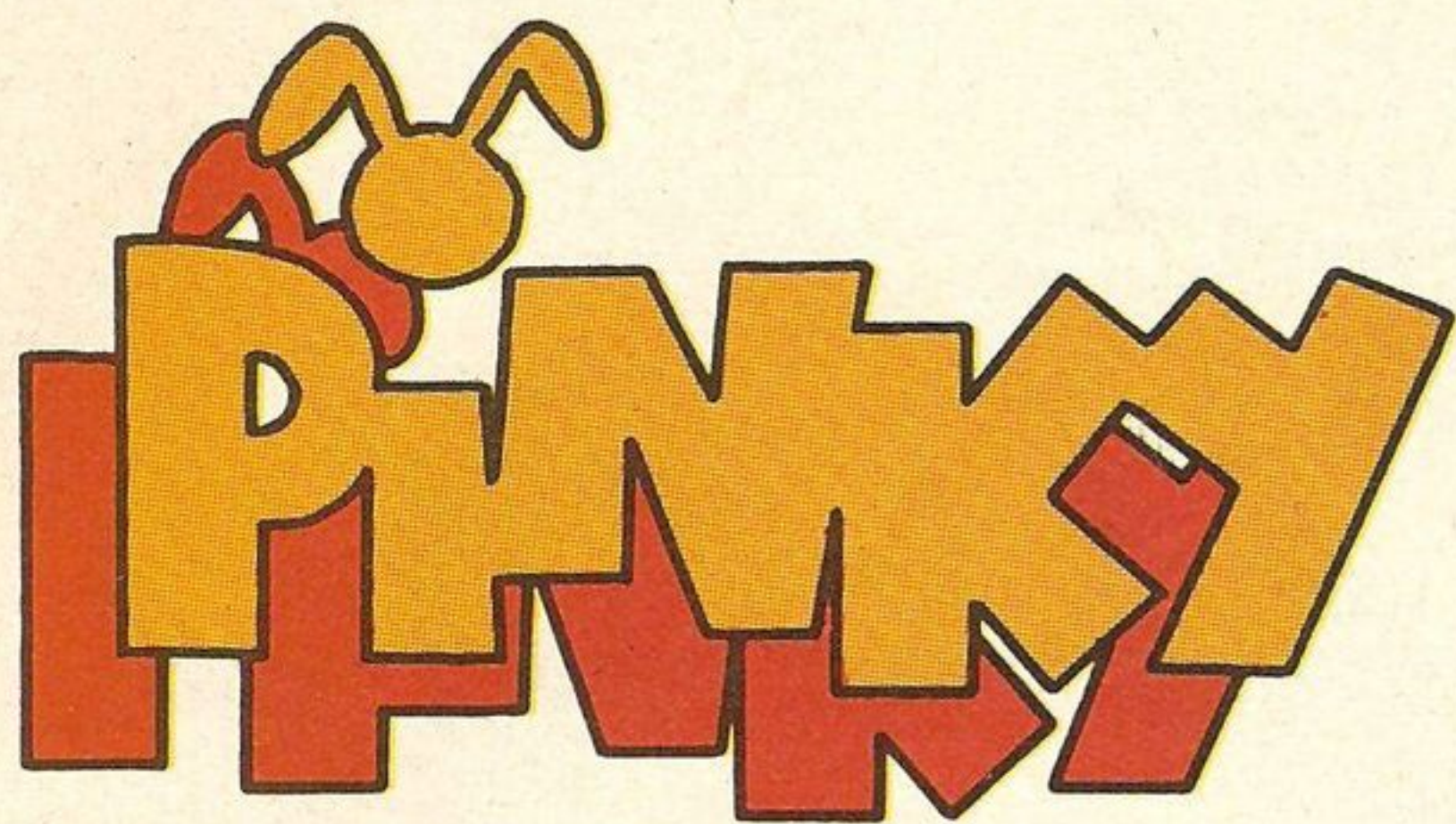


10 F  
T.T.C. dont T.V.A. 4% (P)  
Belgique 80 FB  
Suisse 3,50 F.S.

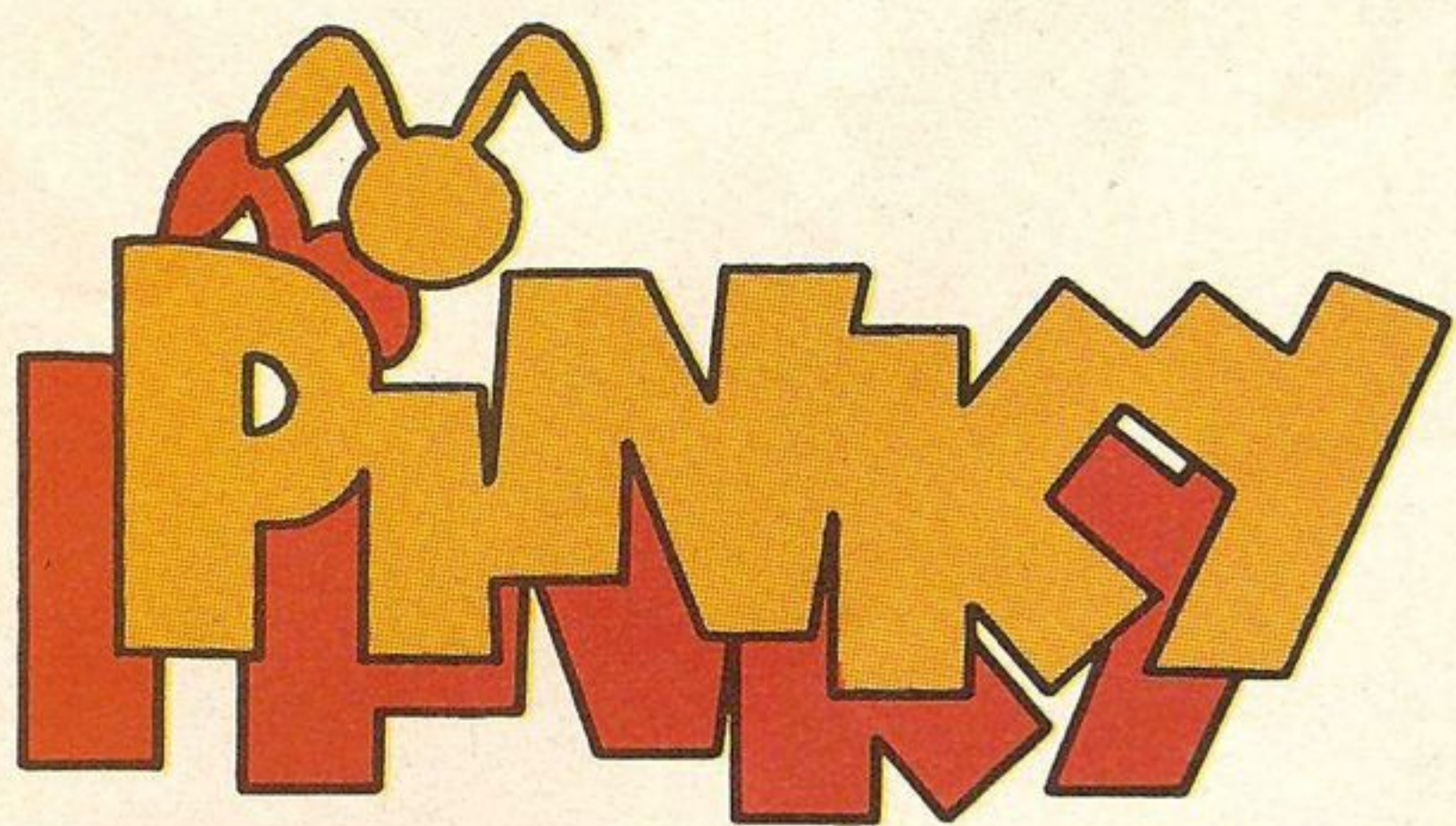
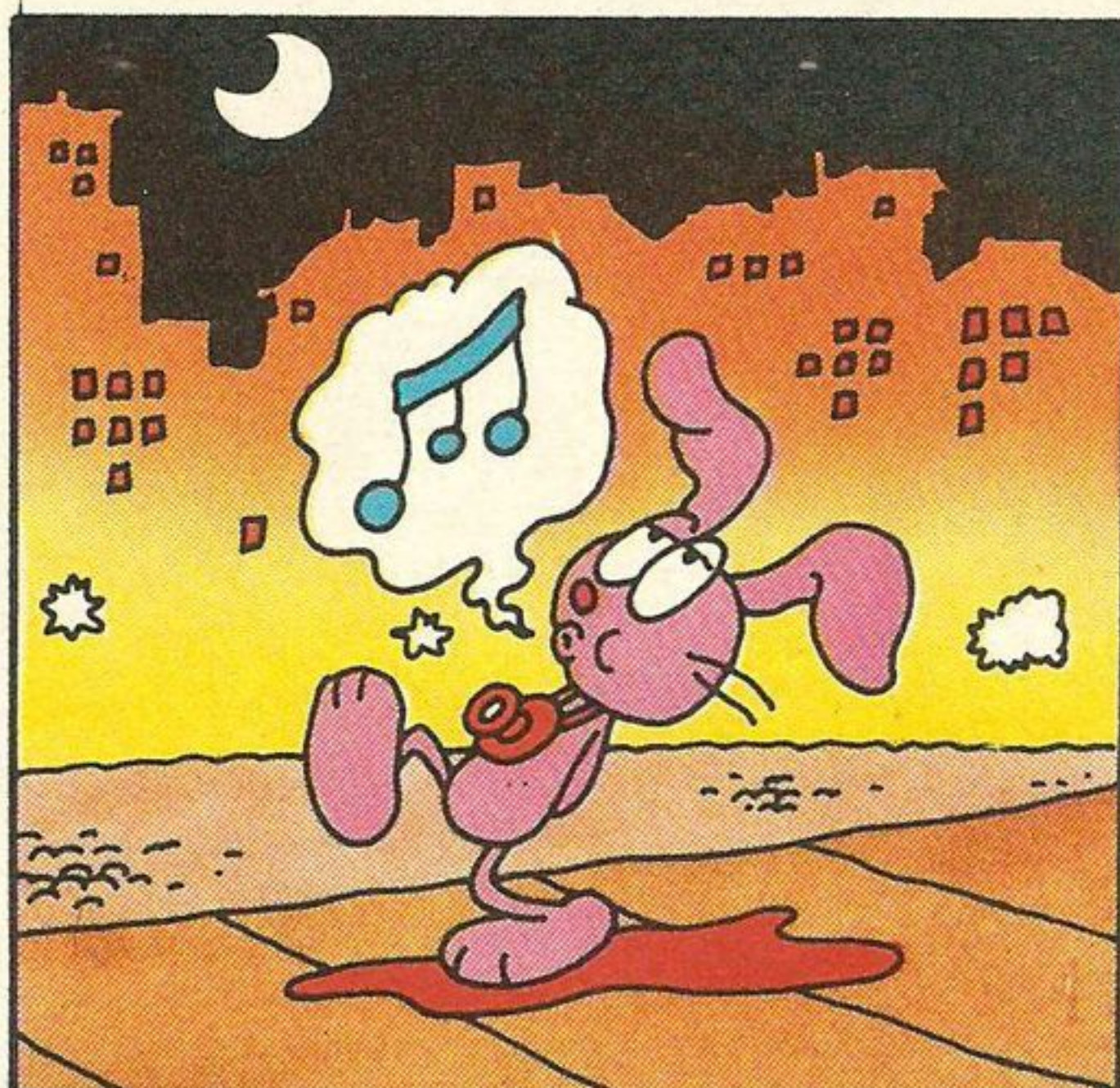


Dès maintenant chez ton marchand de journaux

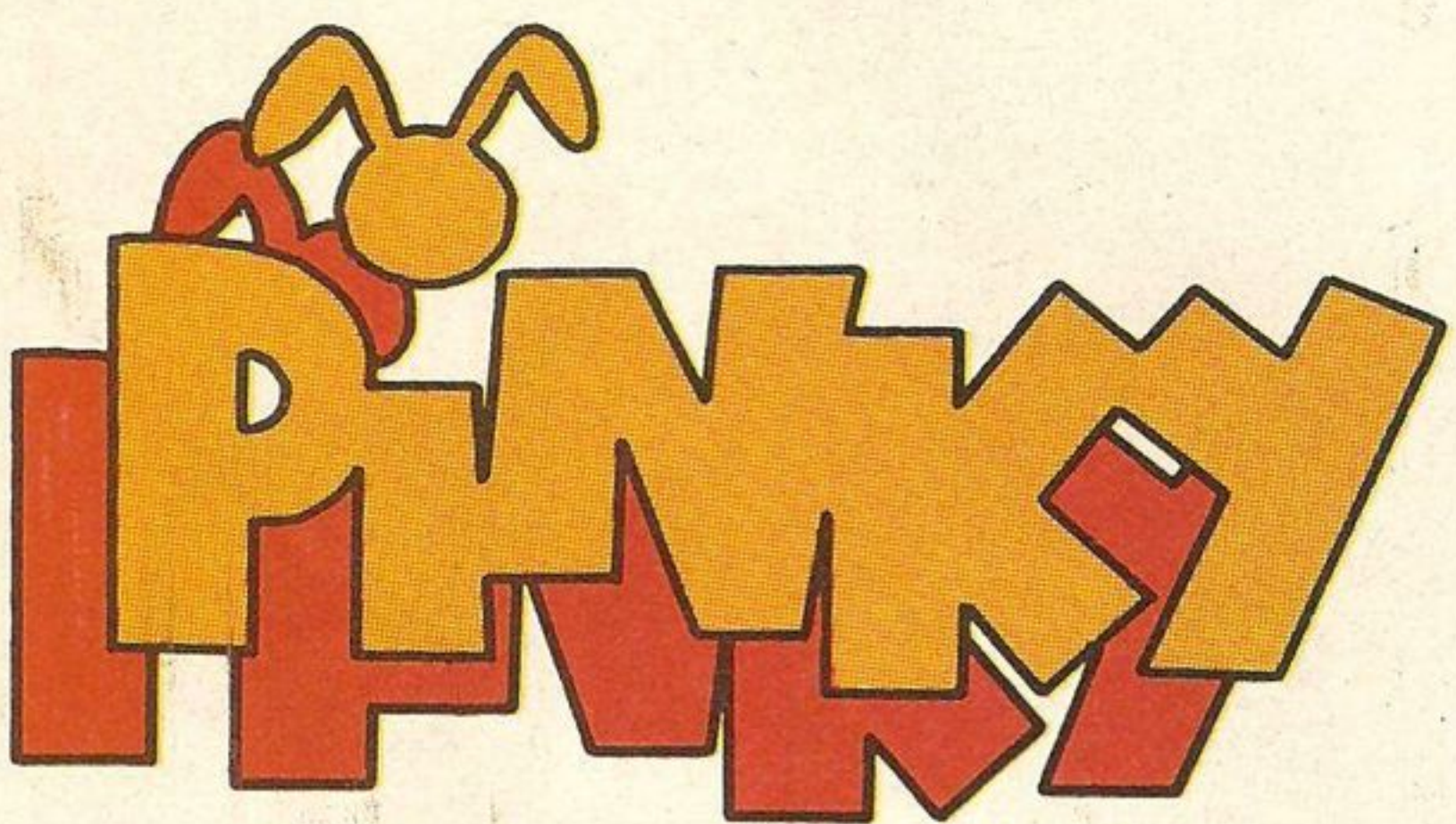




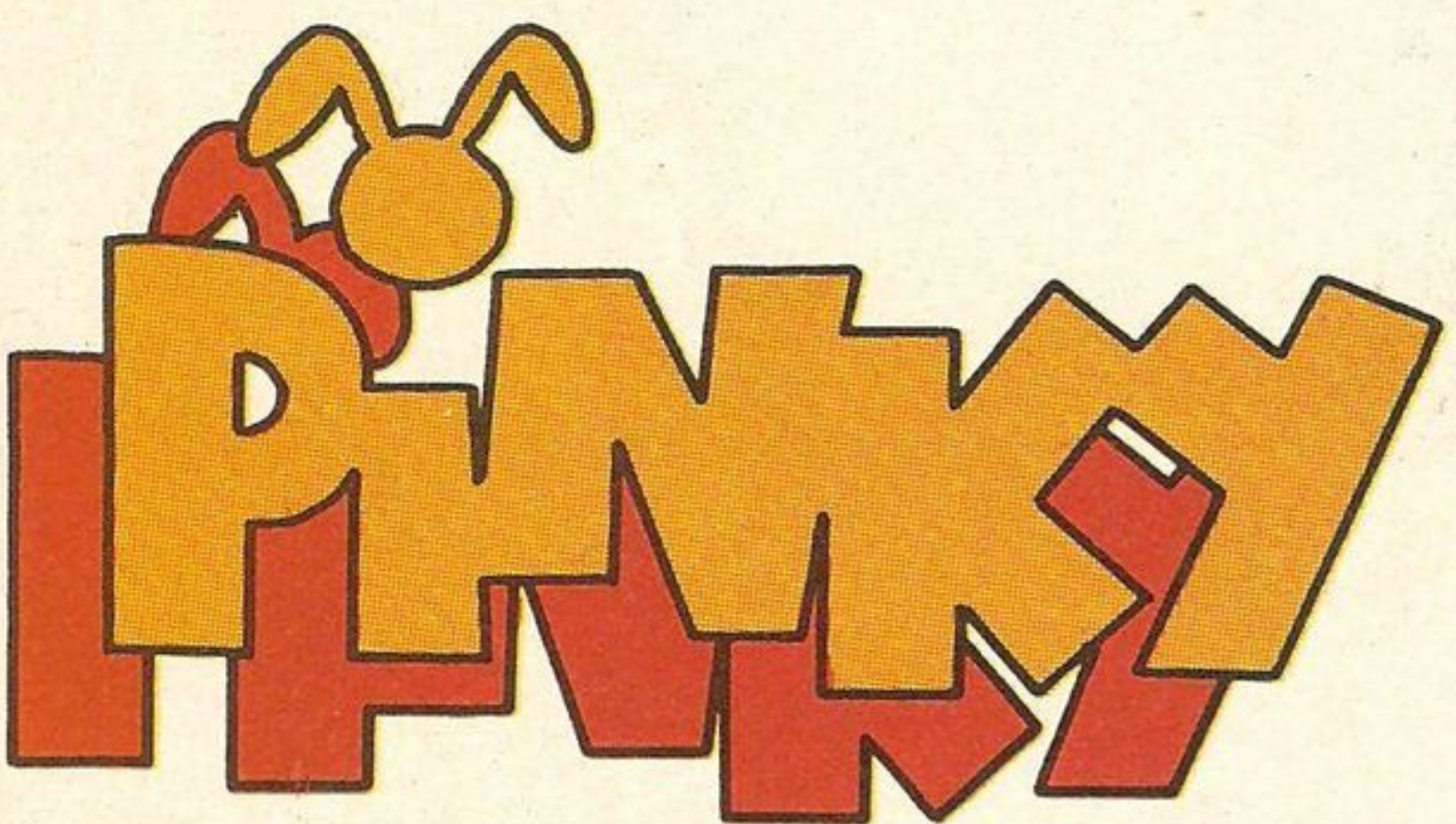
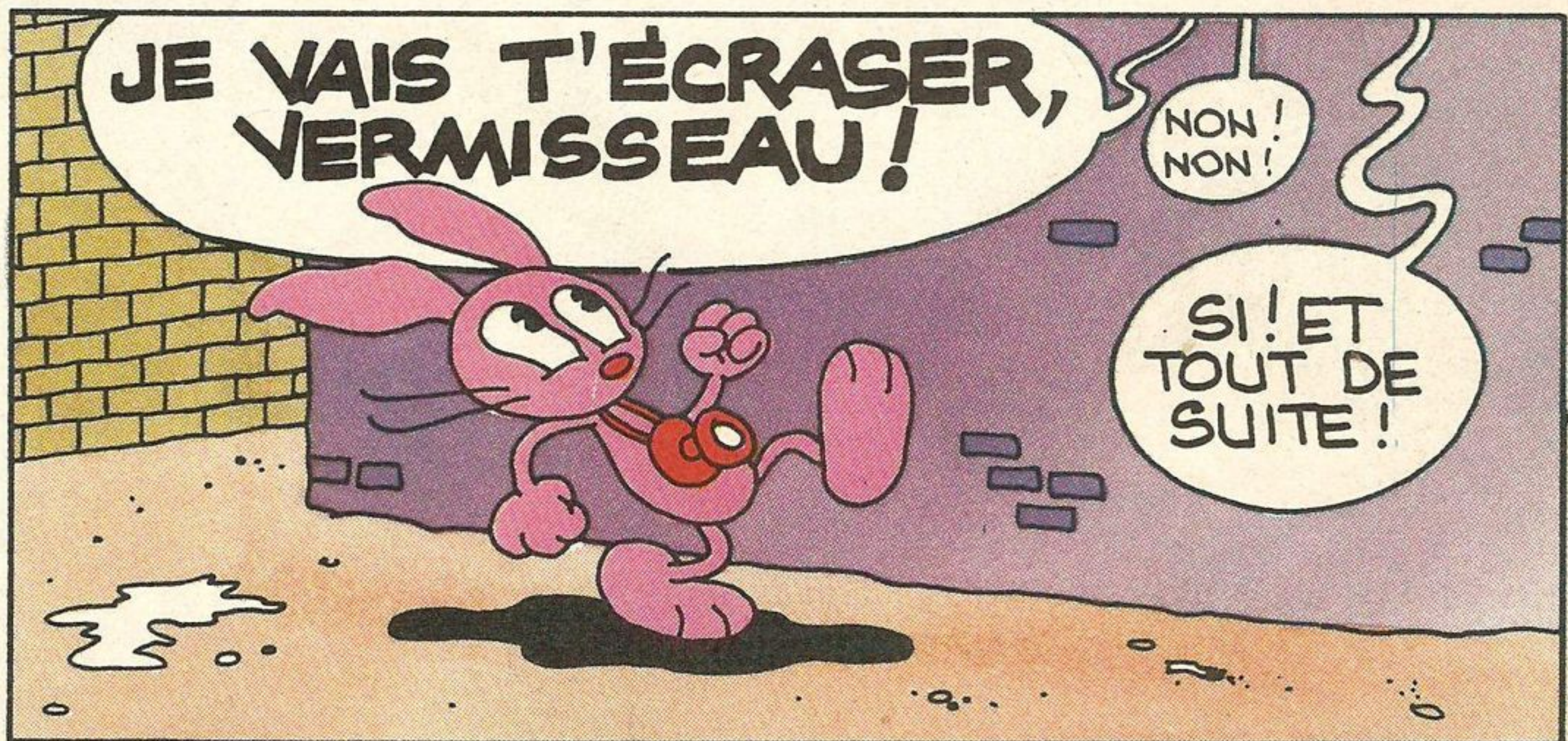
## FAIT DIVERS – 1



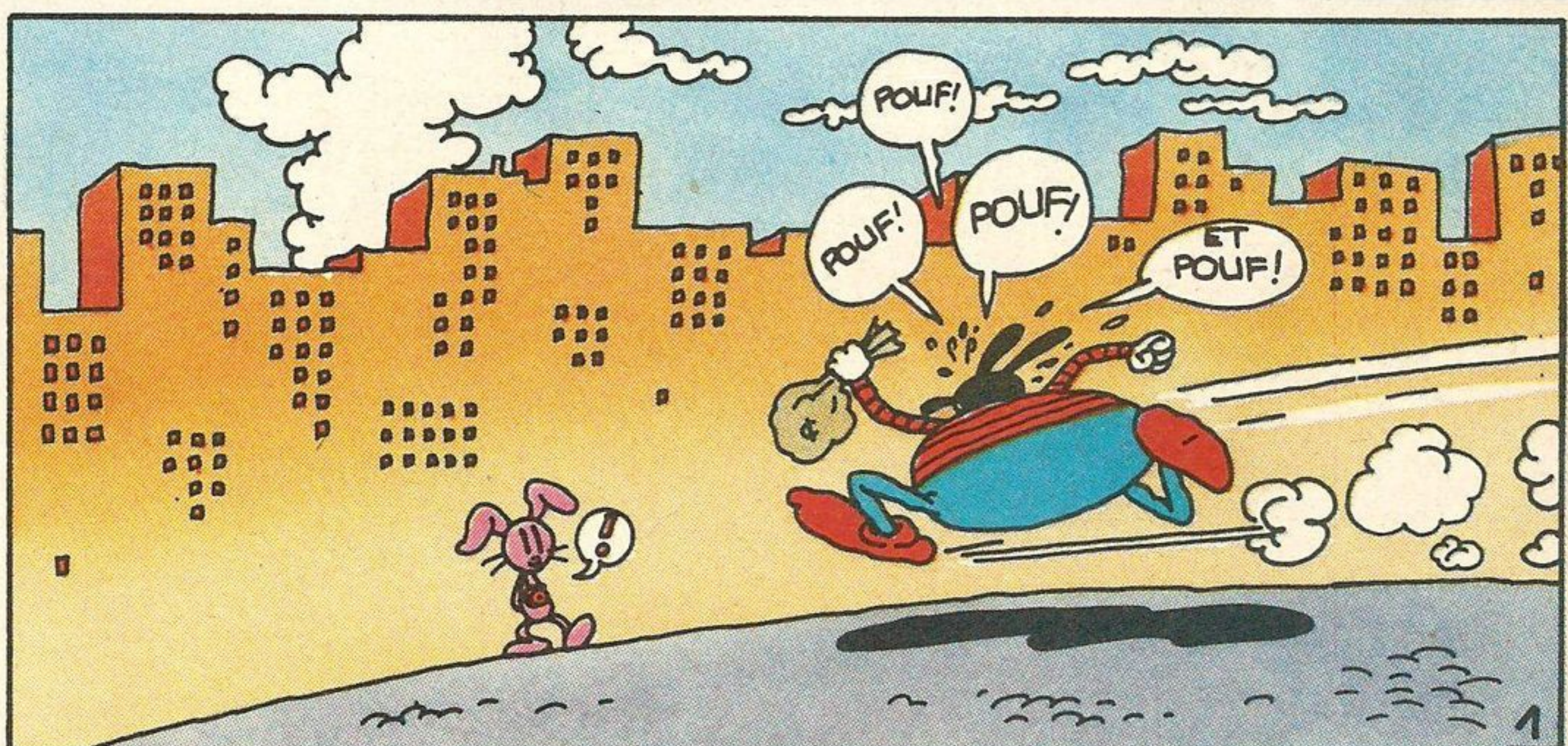
## FAIT DIVERS – 2



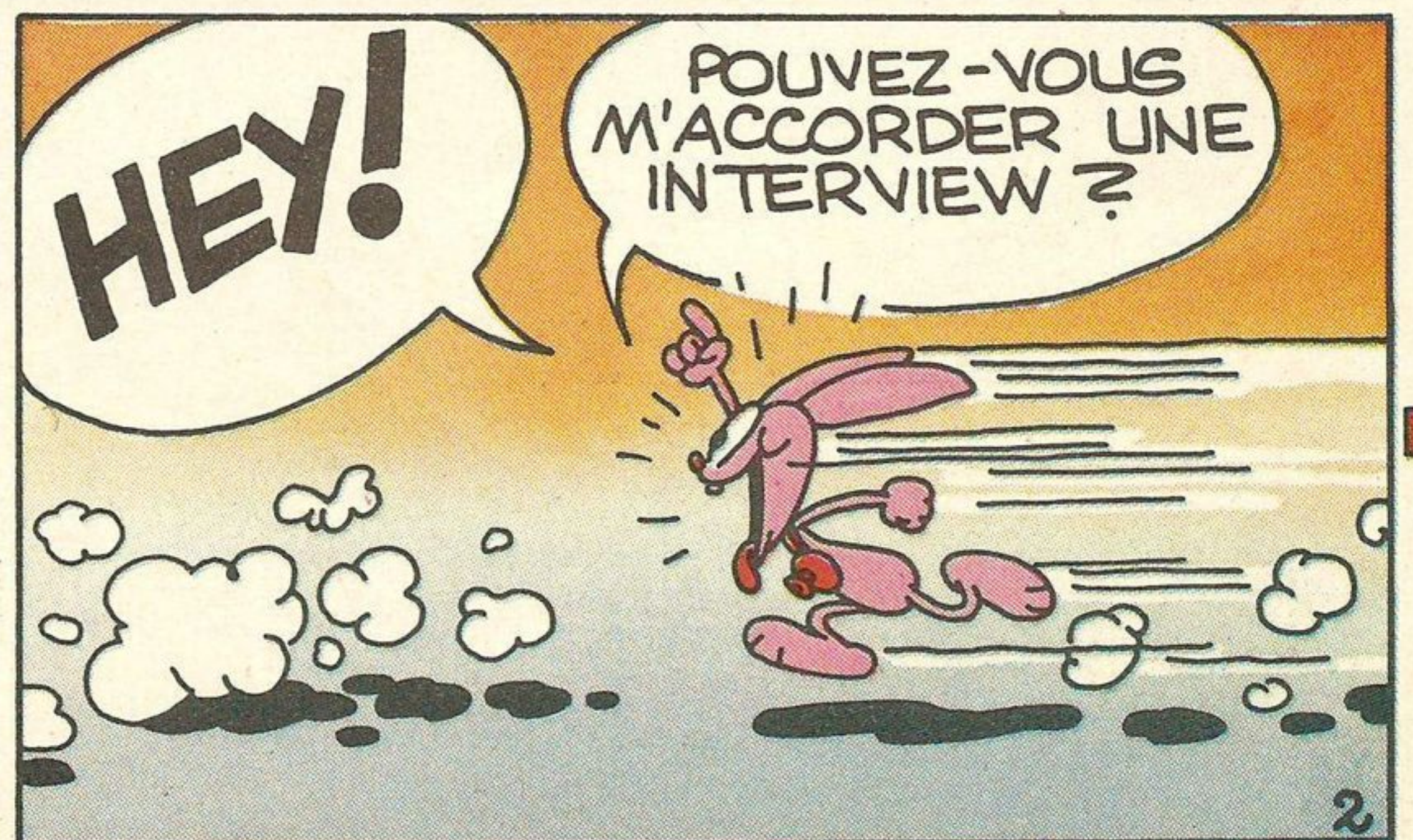
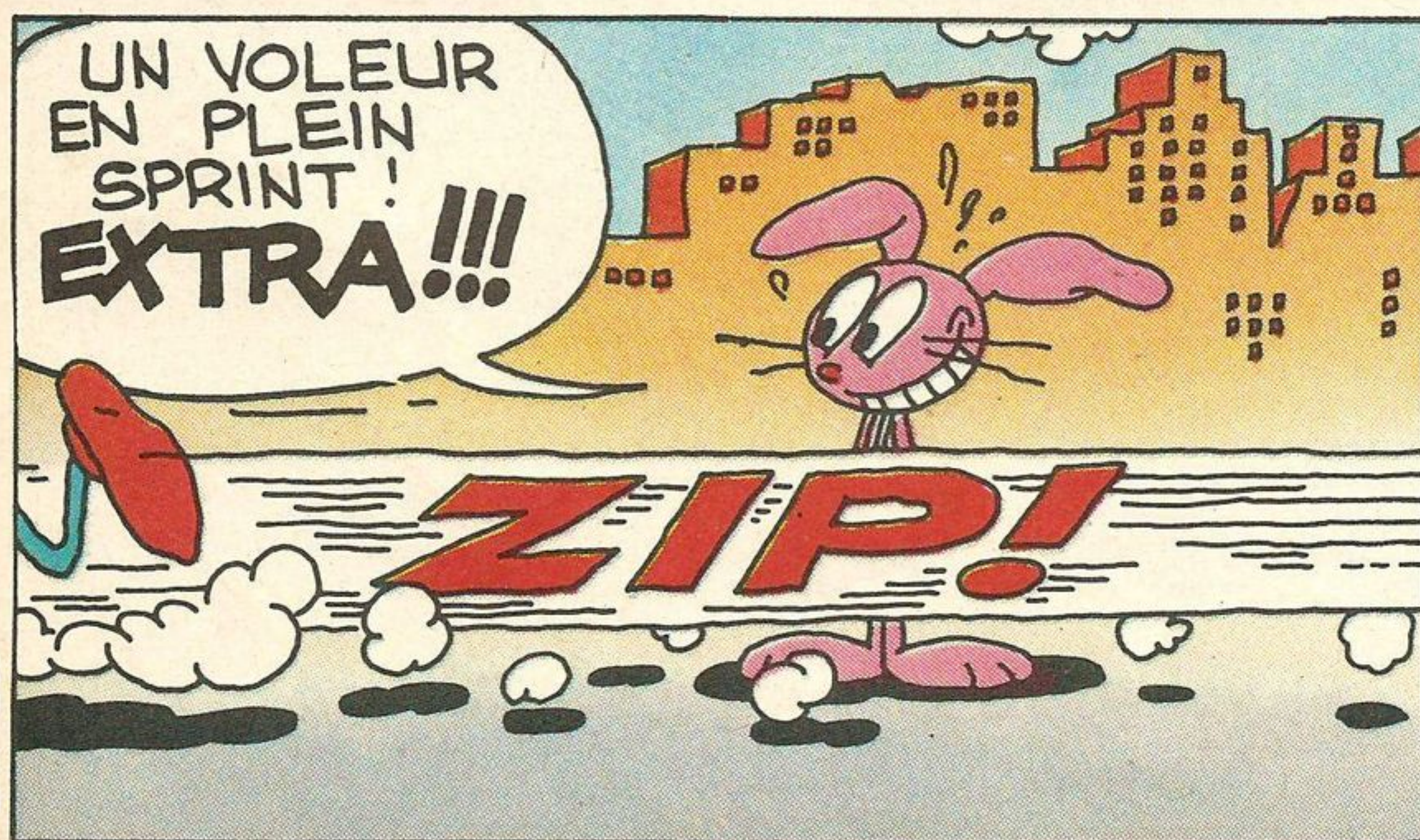
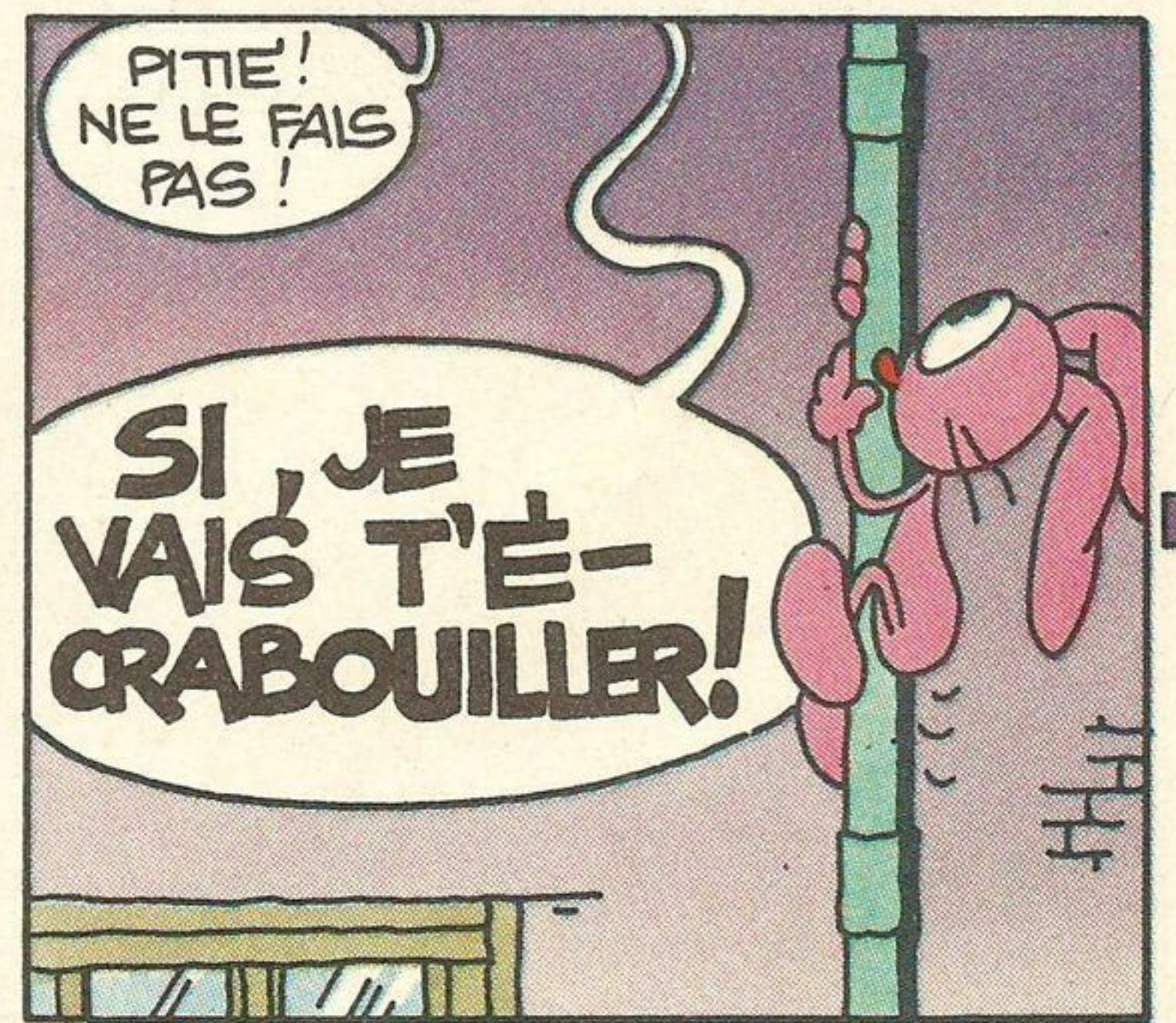
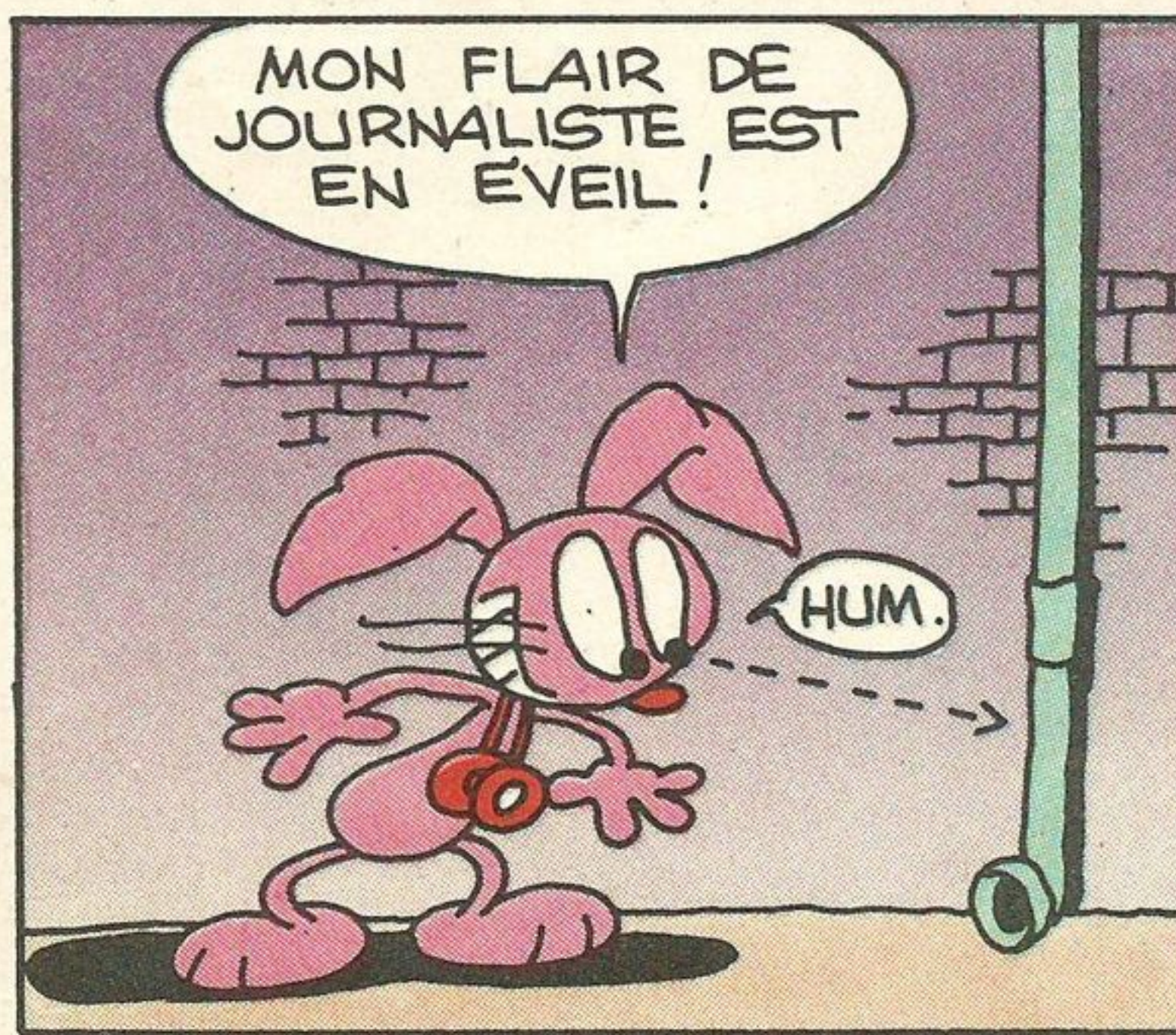
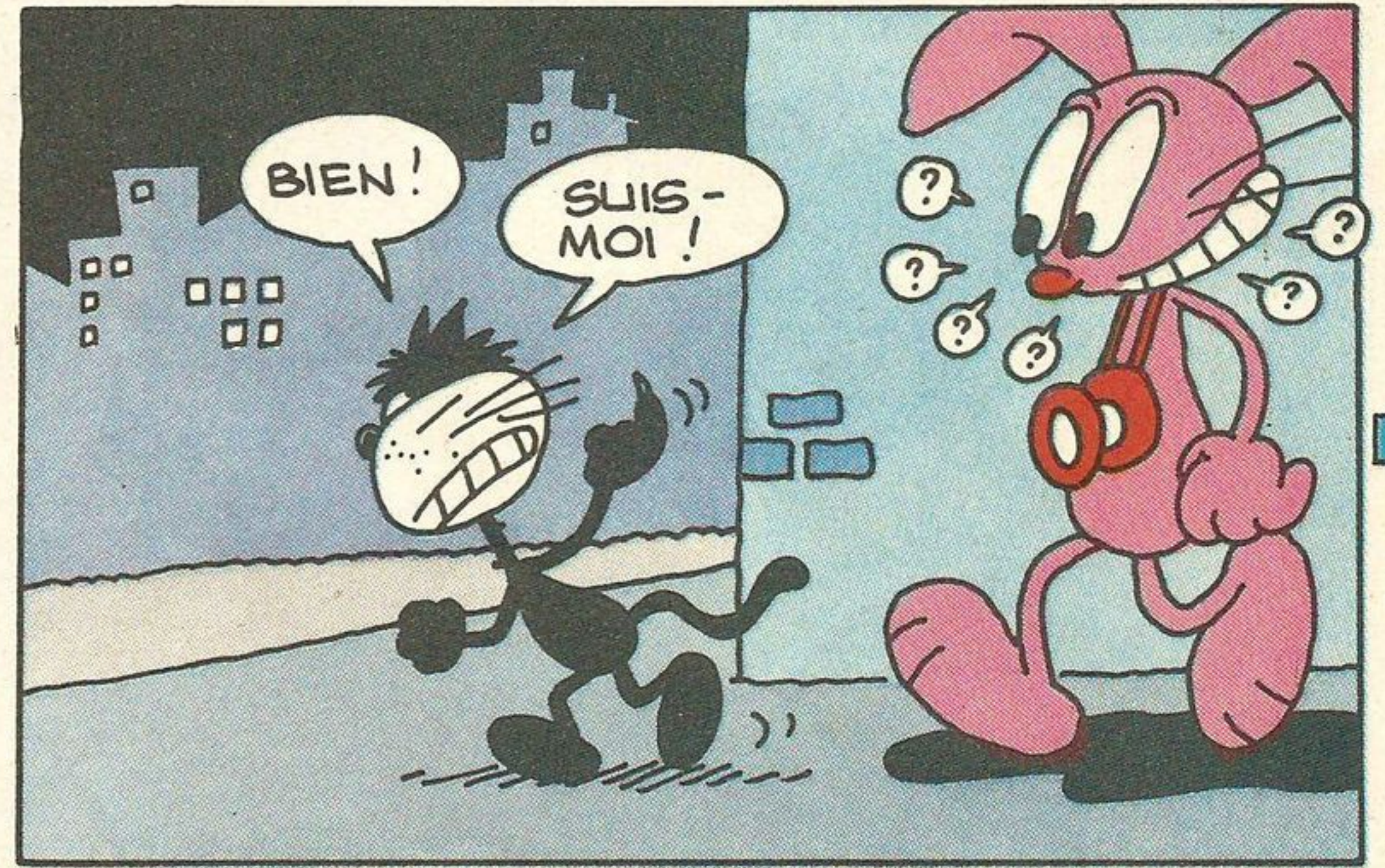
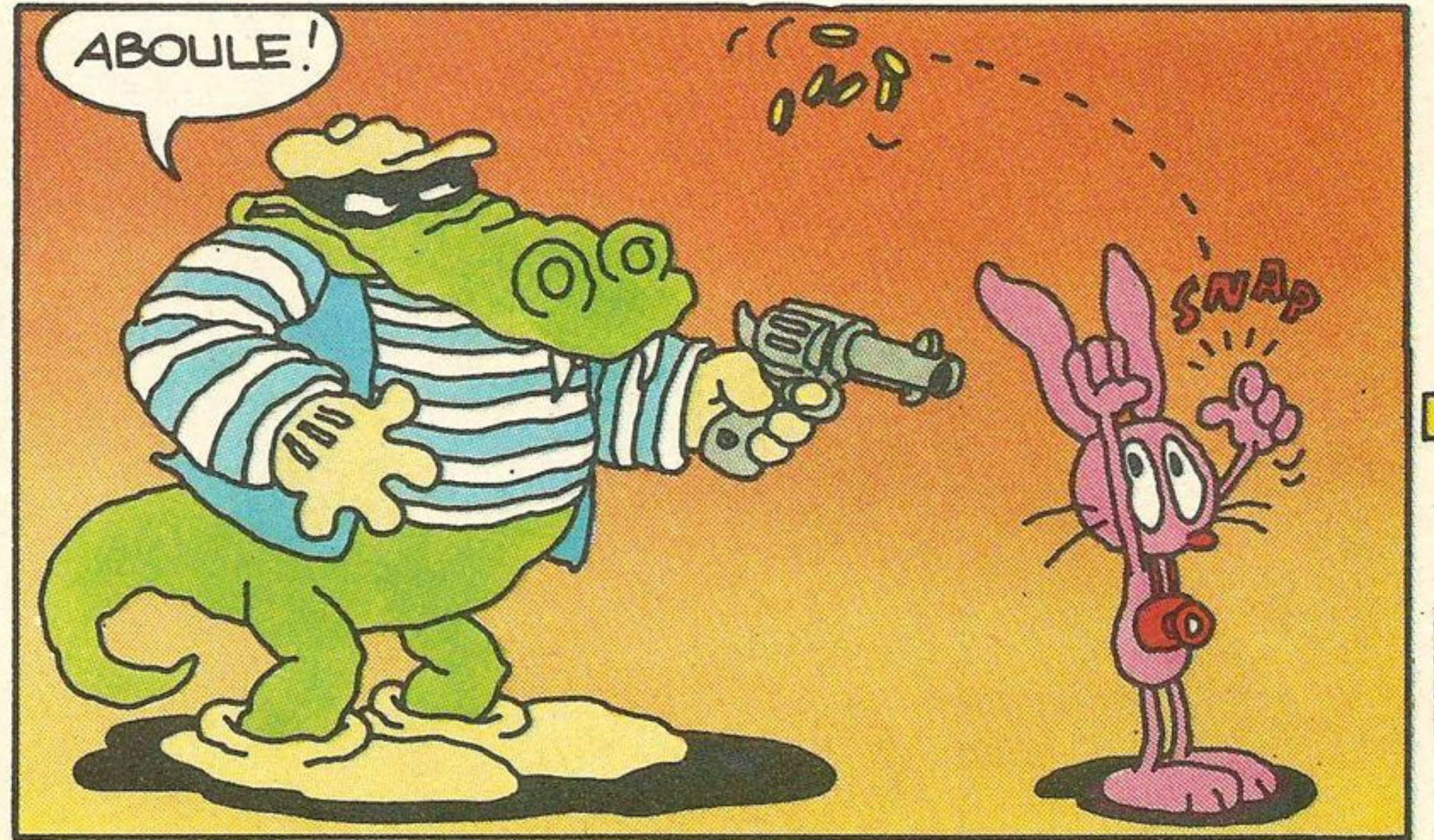
## FAIT DIVERS – 3



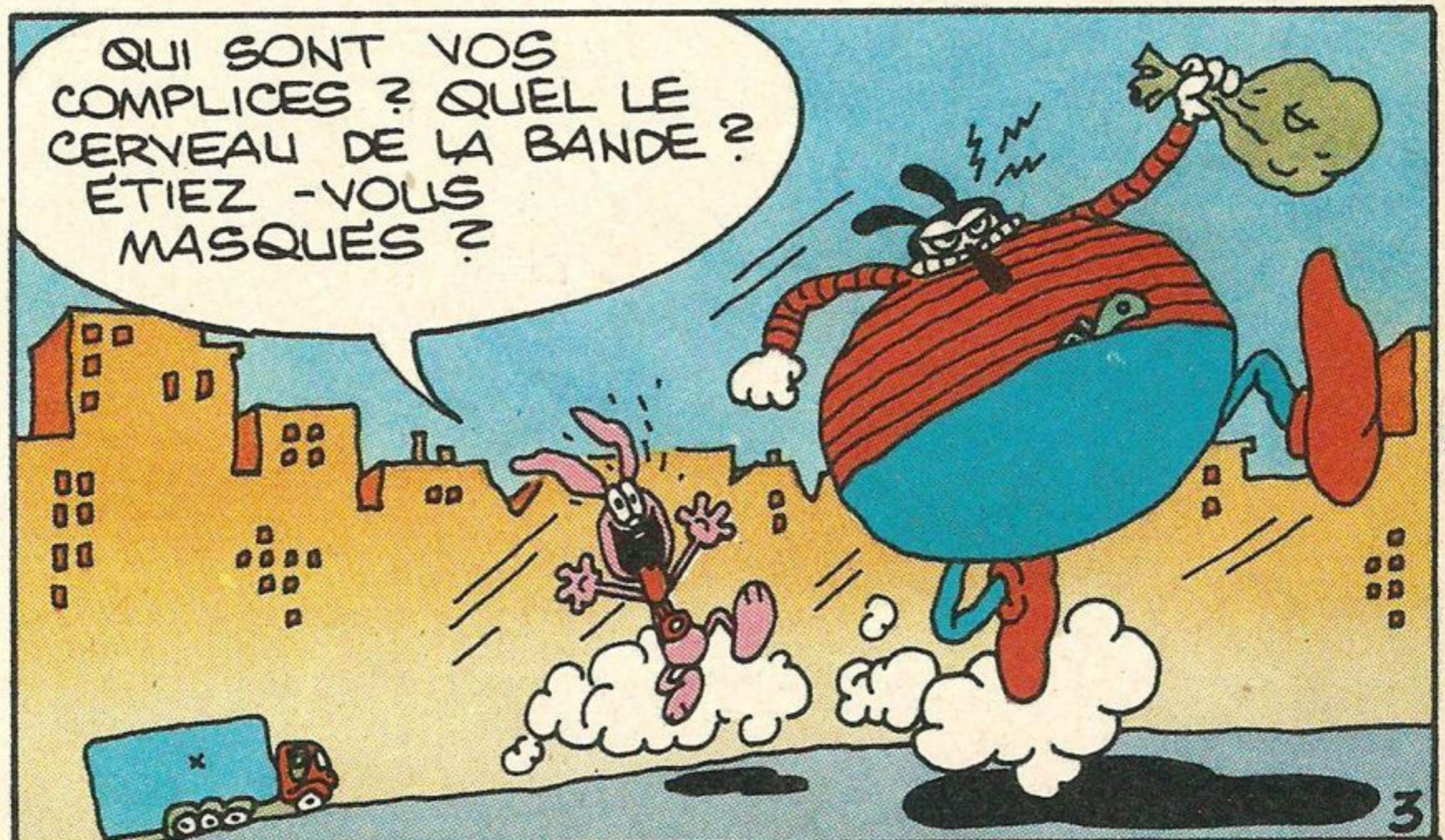
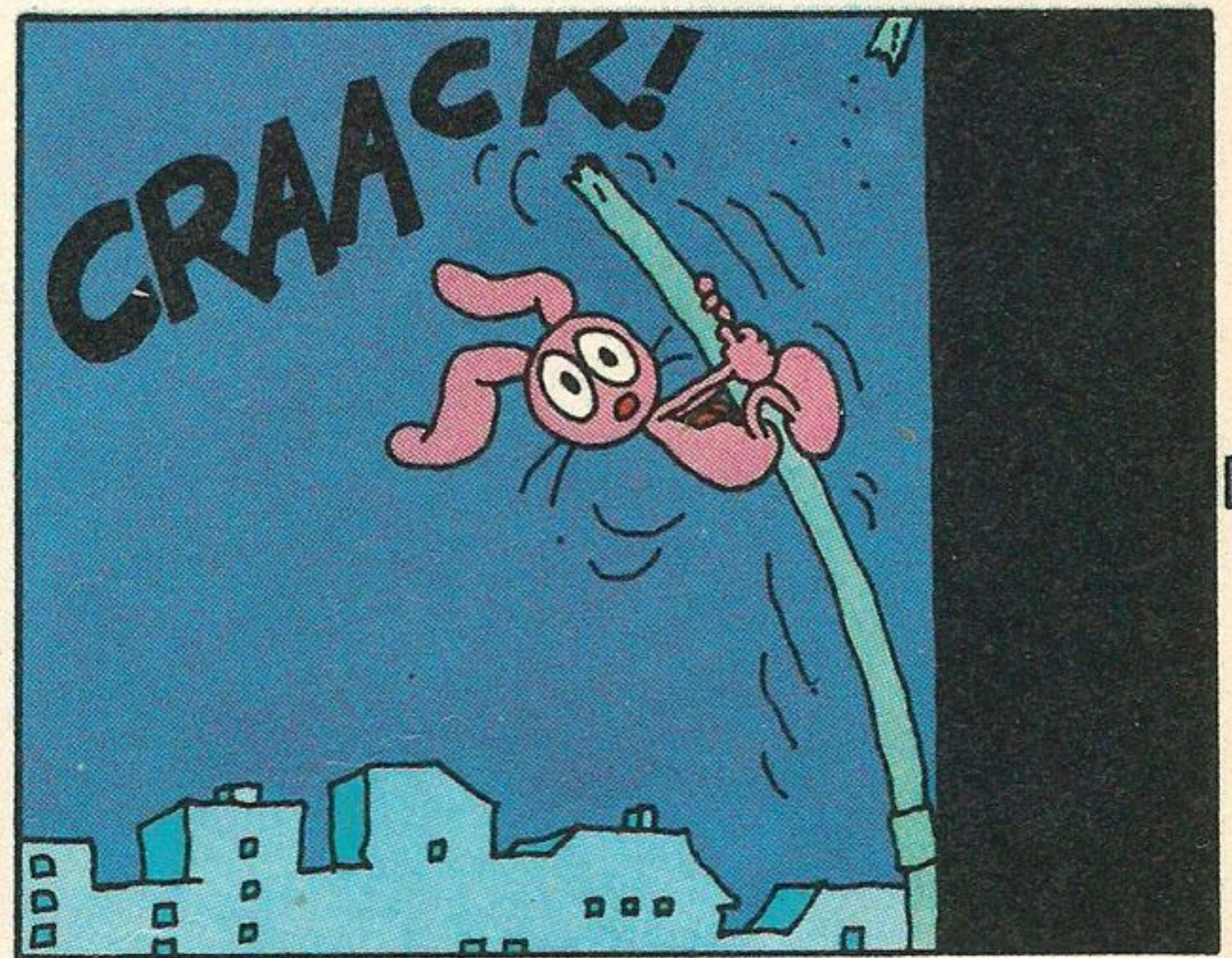
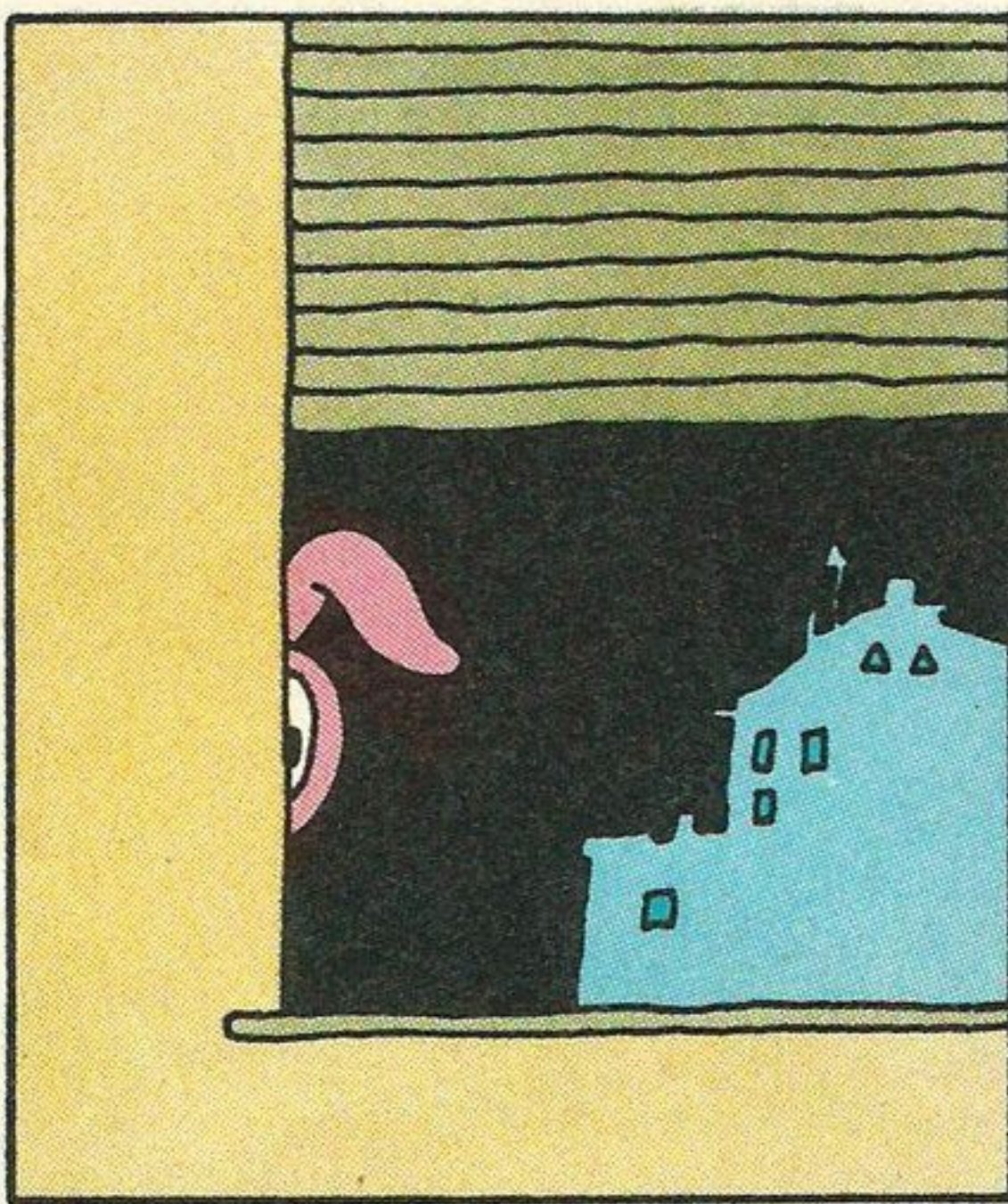
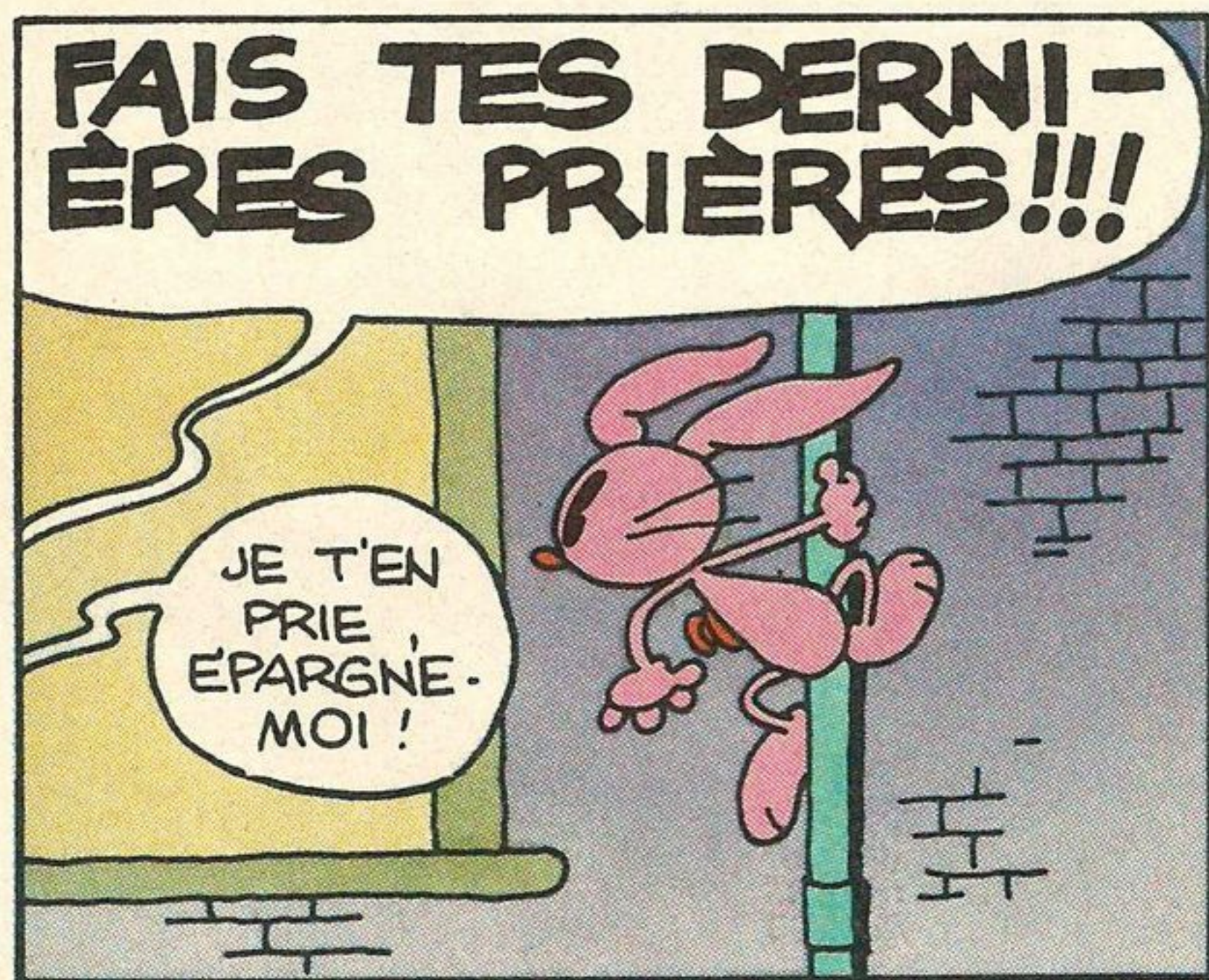
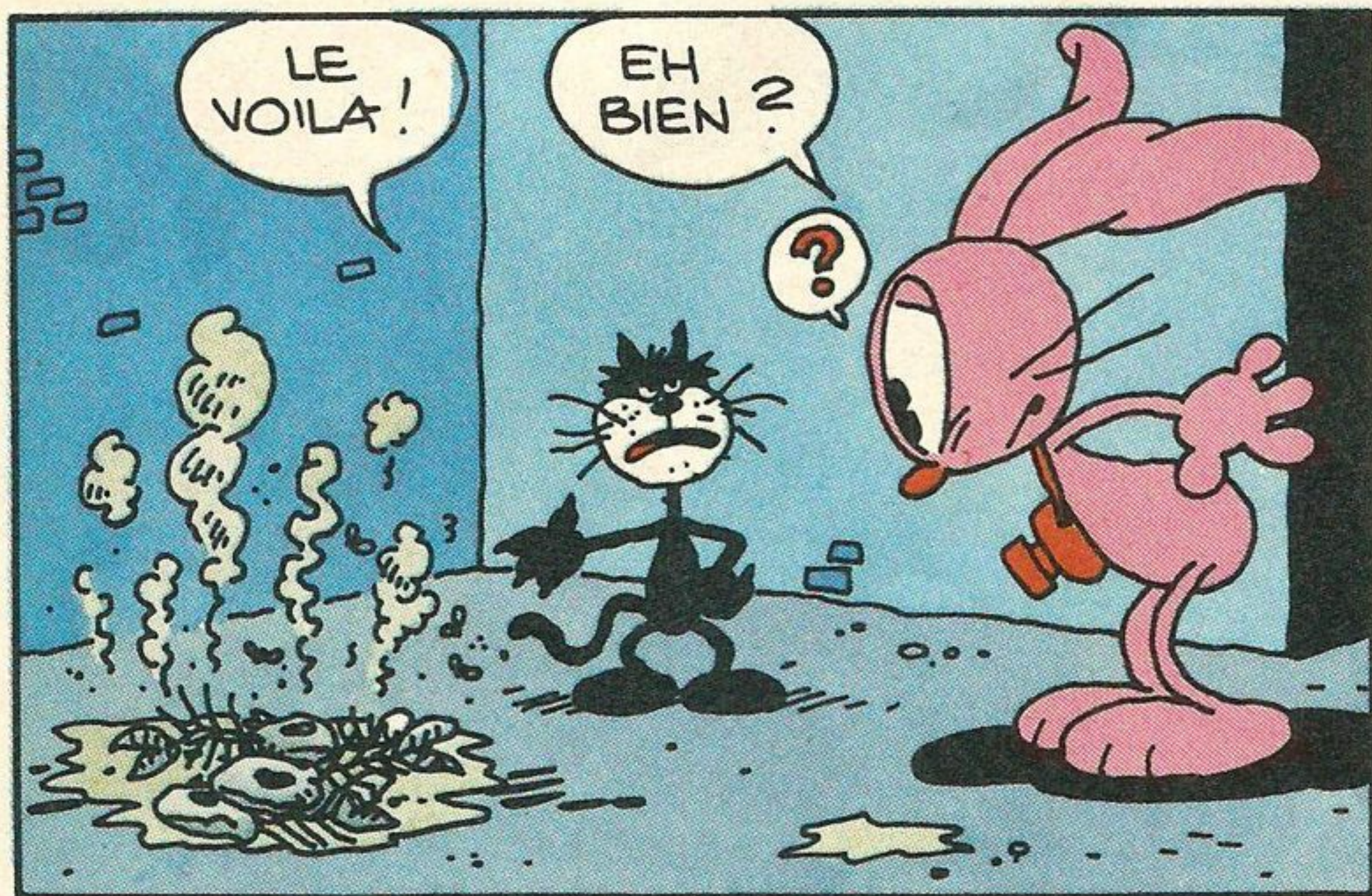
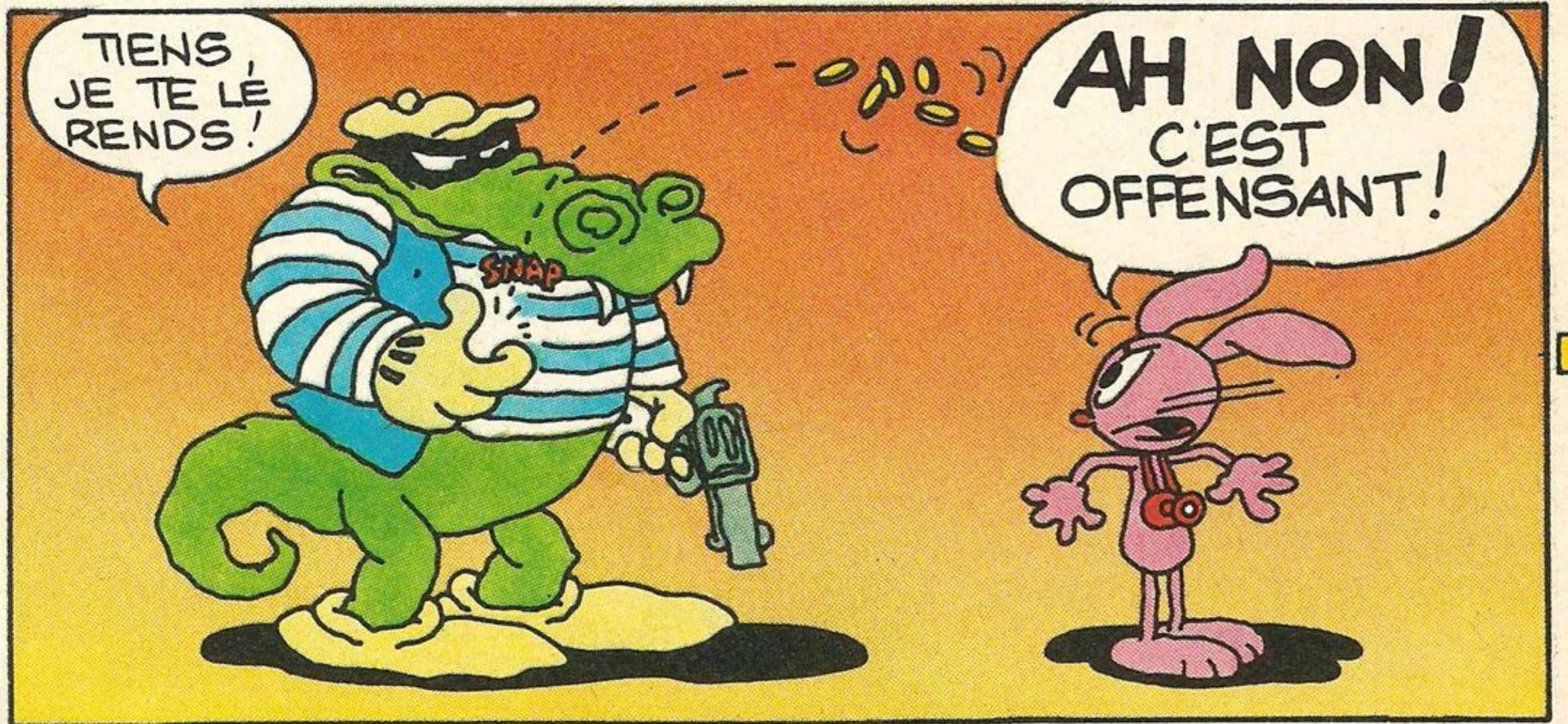
## FAIT DIVERS – 4



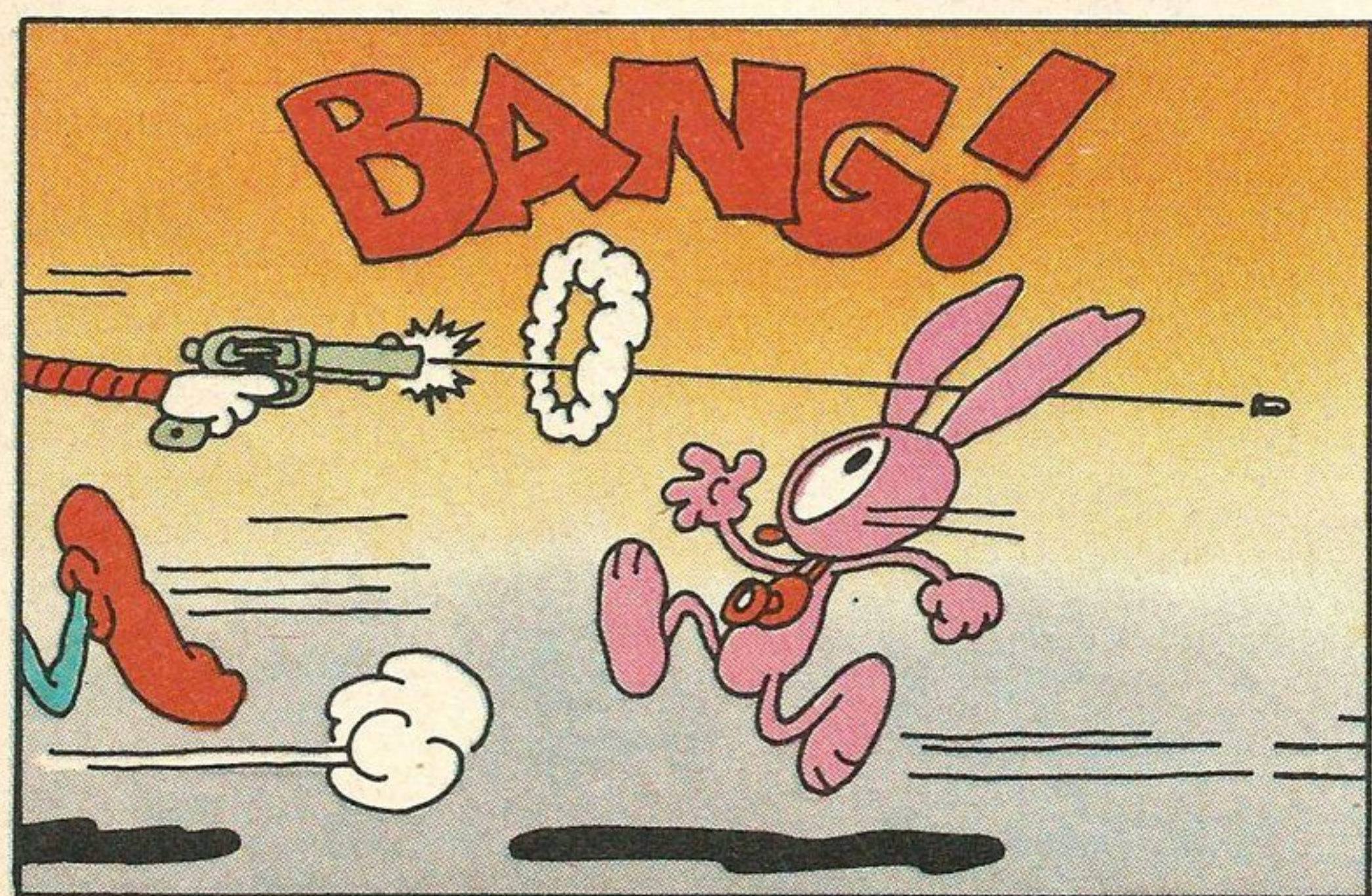




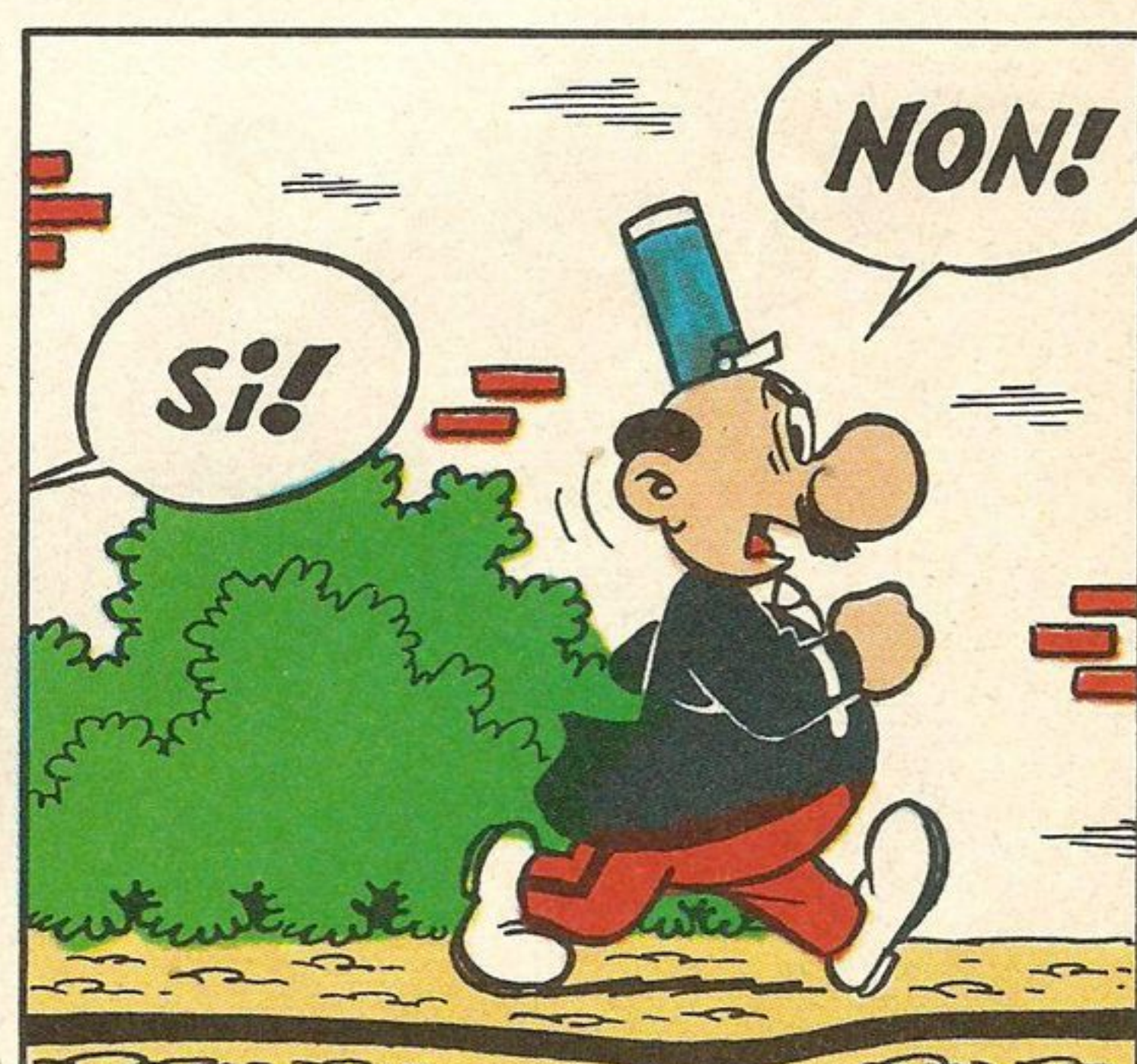
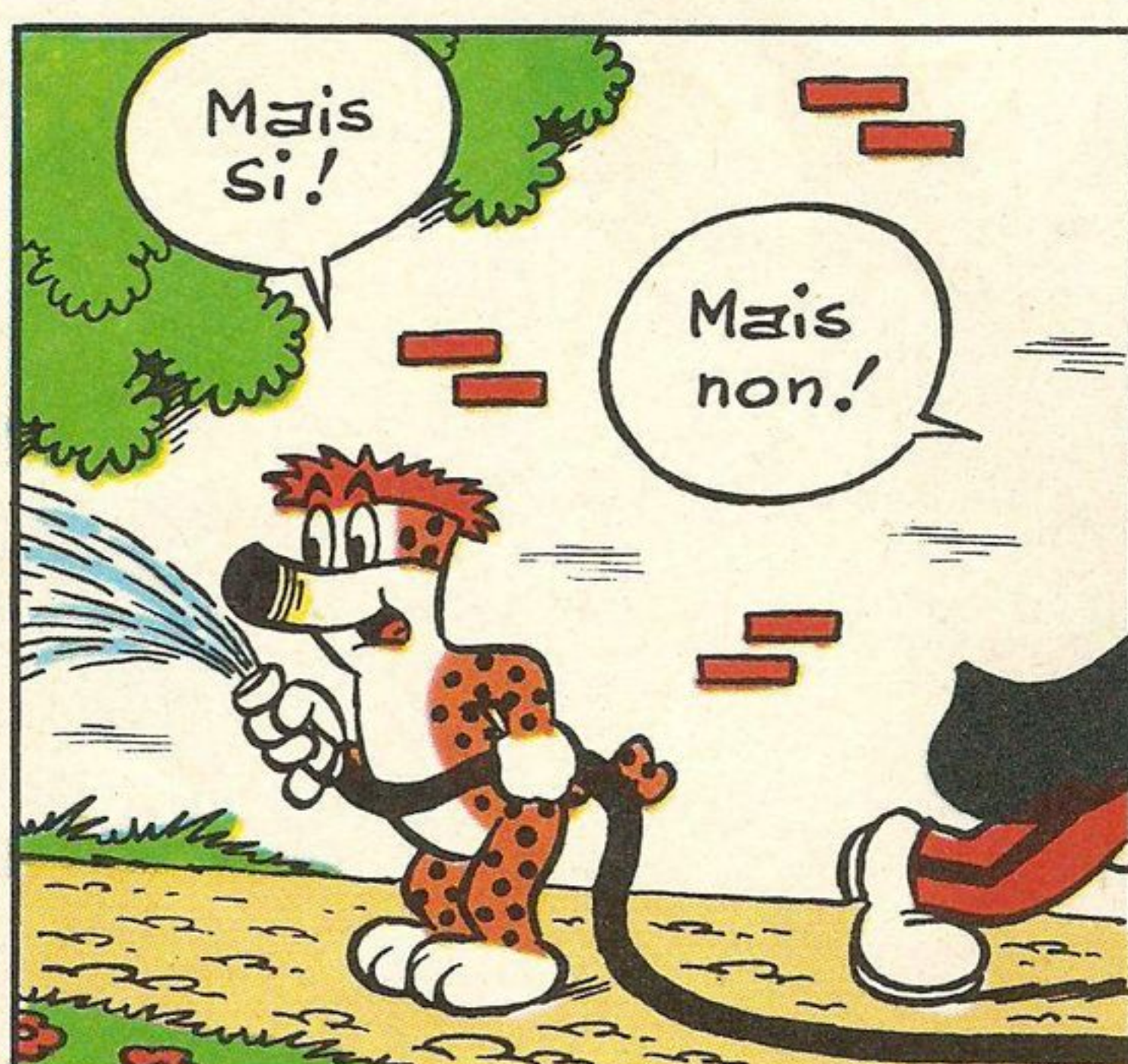
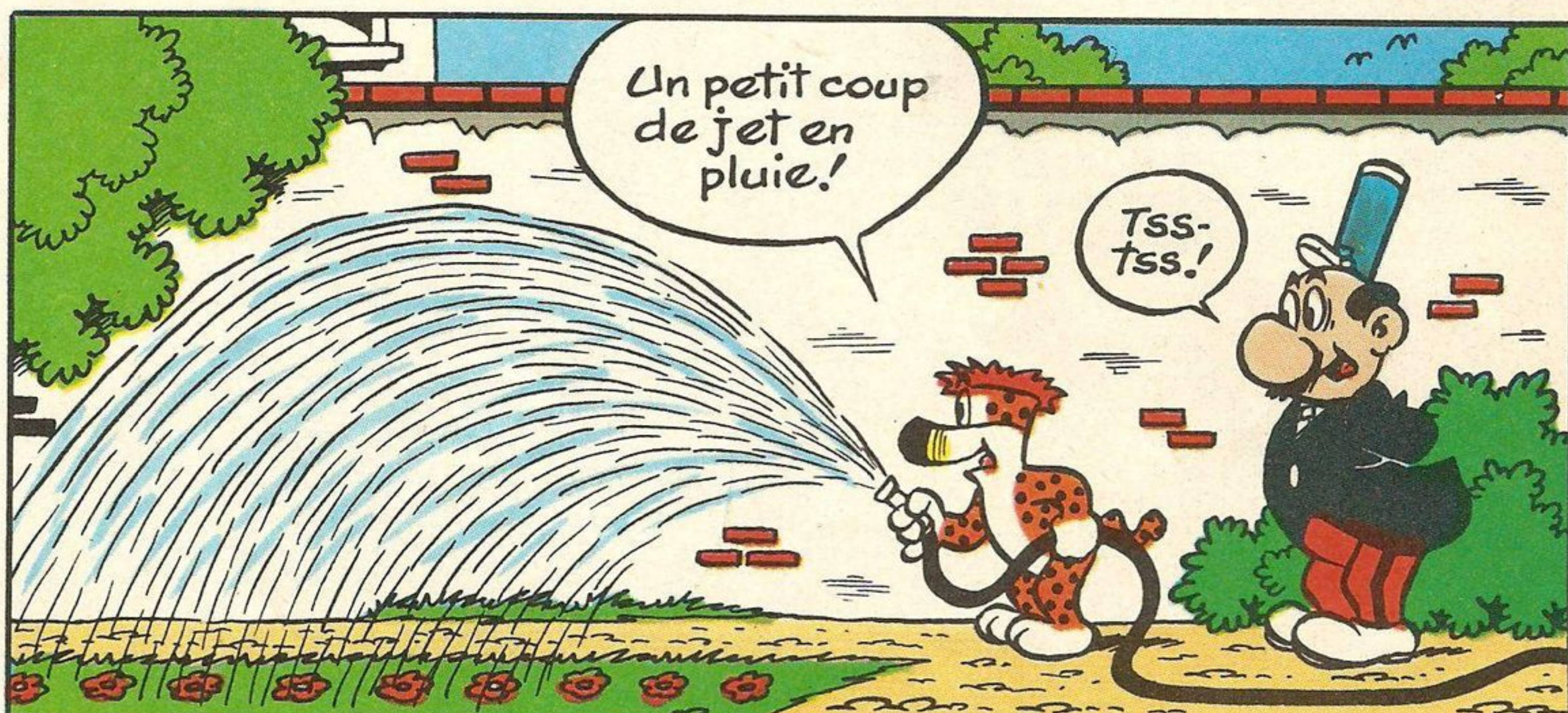
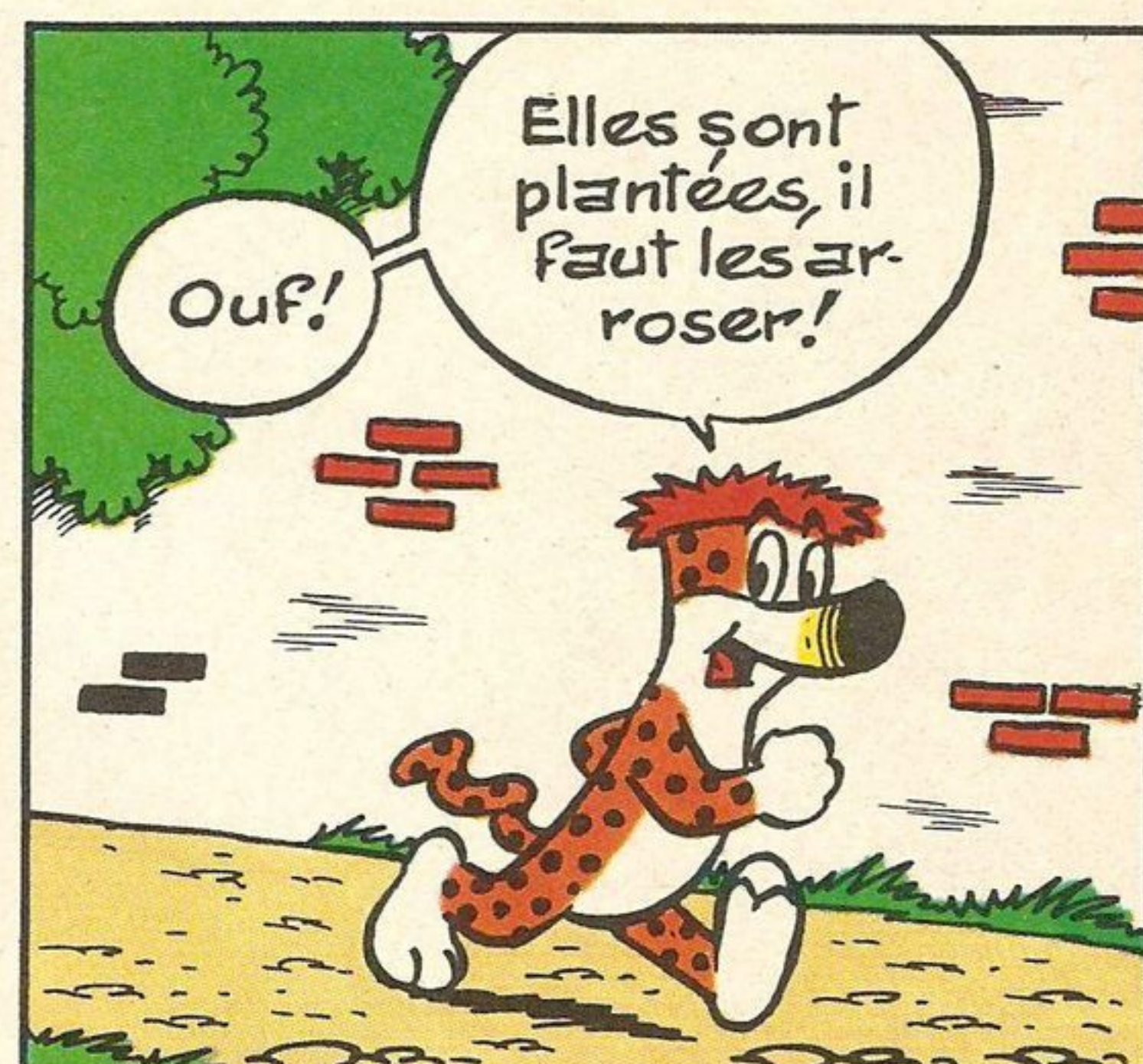
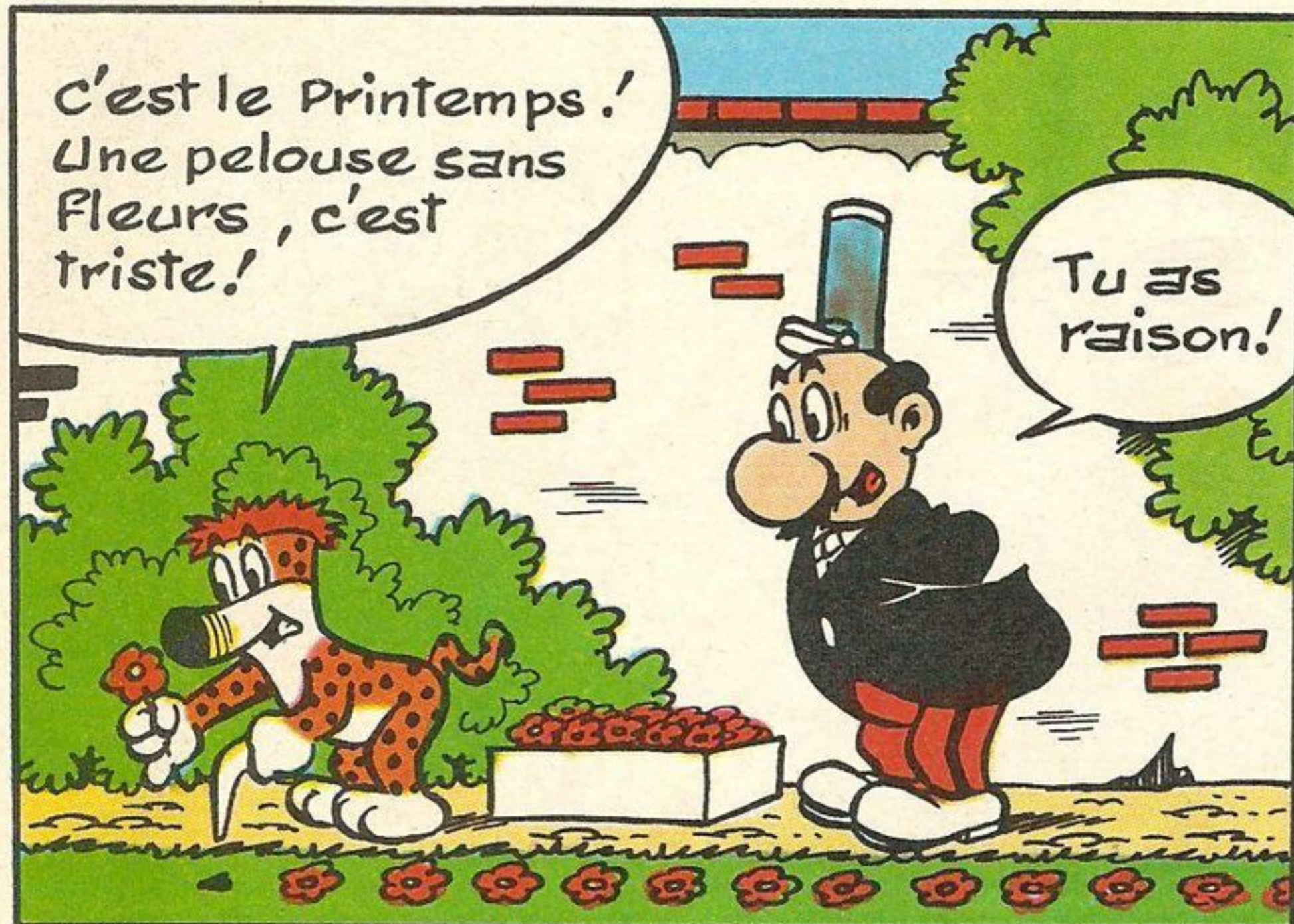




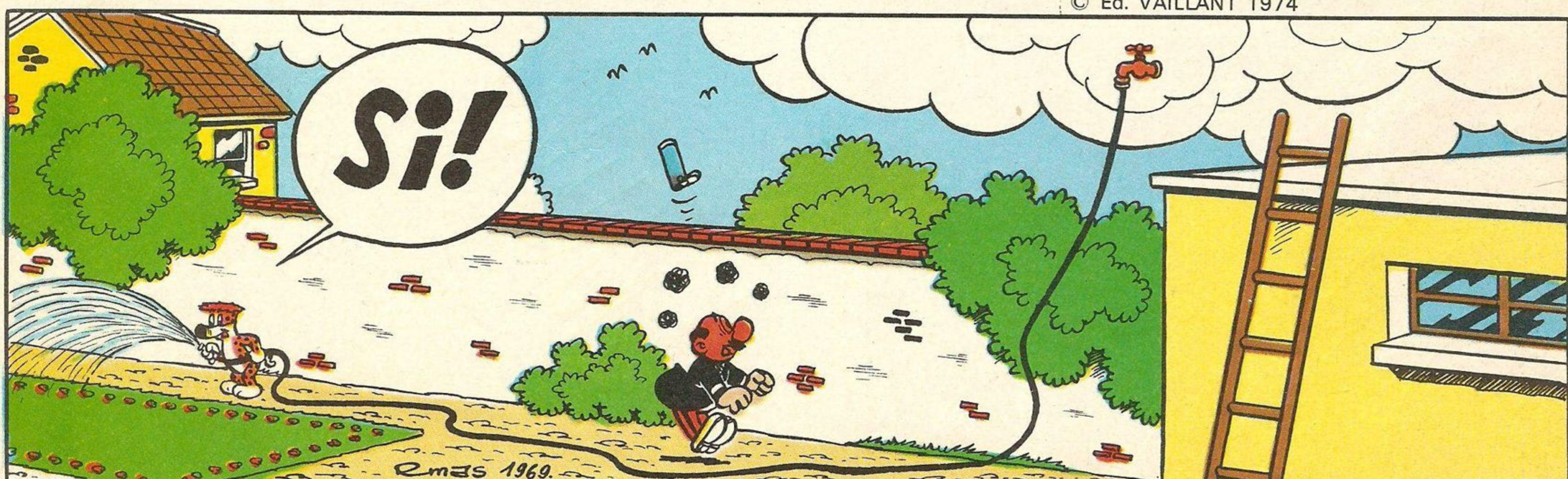








© Ed. VAILLANT 1974





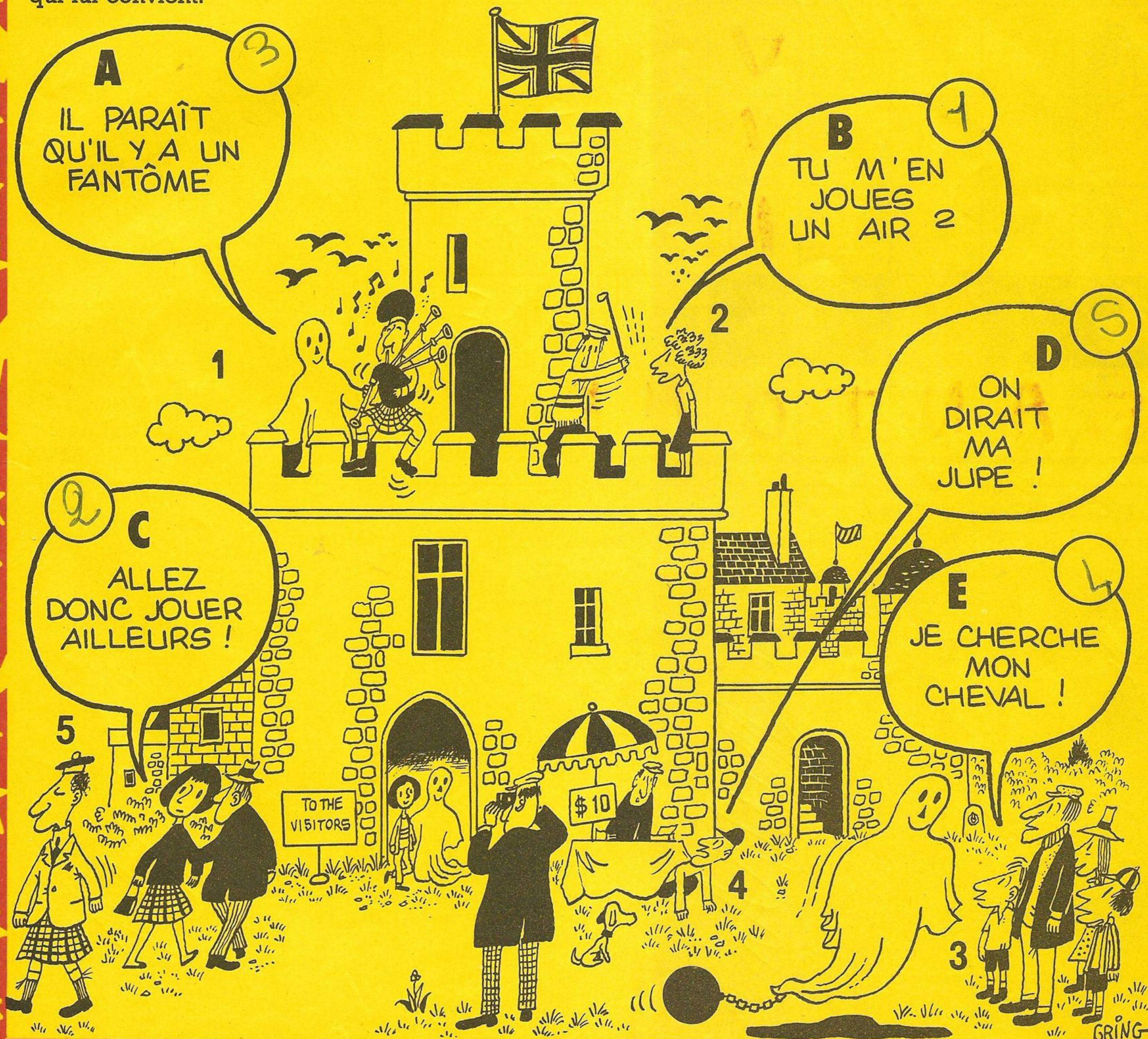
# Les jeux de Pif

Chaque jeu porte un certain nombre de ★ selon sa difficulté :  
★ faciles. ★★ astucieux. ★★★ champions.

Conception: Roger Dal

## 1. FANTÔMES À BULLES D'ÉCOSSE ★★

Sans te laisser troubler par toutes ces apparitions dans ce manoir écossais, rends à chacun la bulle qui lui convient.





## 2. FLÉCHOPIF \*\*\*

		LA MIENNE		A			
		SOUJET		N			
FAMILLE D'ÉCOSSE		PRÉNOM		E	PRONOM		
OVIN				S	VENU AU MONDE		
DANS UNE PIÈCE						S	PRONOM
TENTE							
					A RONGER	O	
					VILLE DU VAUCLUSE		
		DE MÊME VALEUR		V			
		PROFIT		I			
				N			
						NOTE	
						R	E
F	A	N	T	O	M	E	

## 3. JE BLAGUE

Le gagnant de cette semaine est Yann Gabelle, 59227 Saulzoir, avec les deux (bonnes!) histoires que voici :

Aux États-Unis, on tourne un nouveau film sur Tarzan. Un journaliste interroge l'acteur :

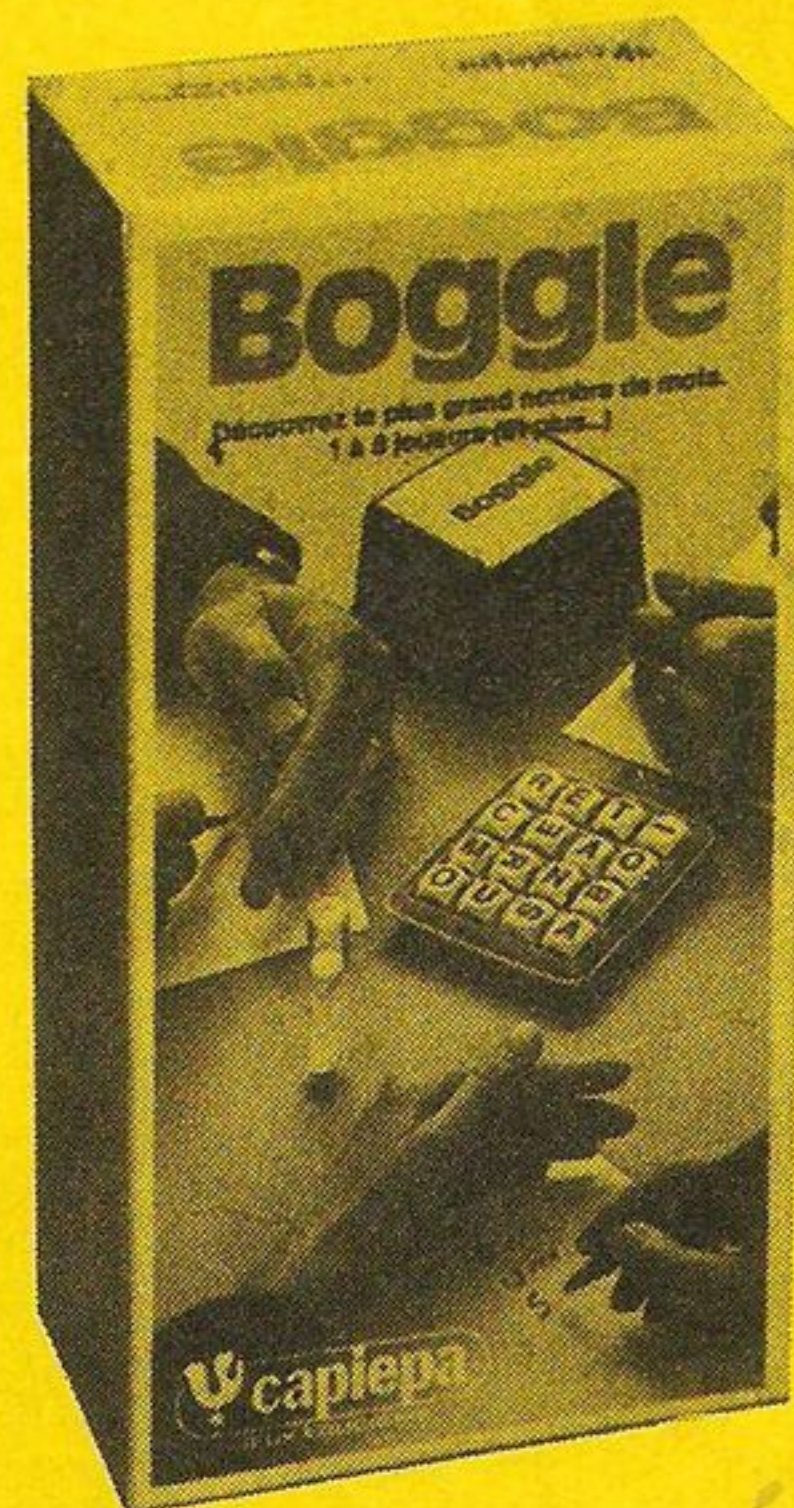
« Etes-vous heureux de tourner ce film? »

– Pas tellement. Chaque fois que j'arrive à attraper une liane et à m'y accrocher, le metteur en scène hurle : « Coupez! »

Devant l'école, un monsieur interroge une dame qui vient chercher son fils :

« Il a l'air d'être très fort en gymnastique, votre petit garçon? »

– Je pense bien! Il a encore sauté deux classes cette année!... »



Yann gagne un jeu de BOOGLE offert par MECCANO.

## 4. LEQUEL EST PATRICK? \*\*

Patrick a des moustaches, un col noir, un kilt à franges, mais il n'a pas de guêtres. Lequel est Patrick?





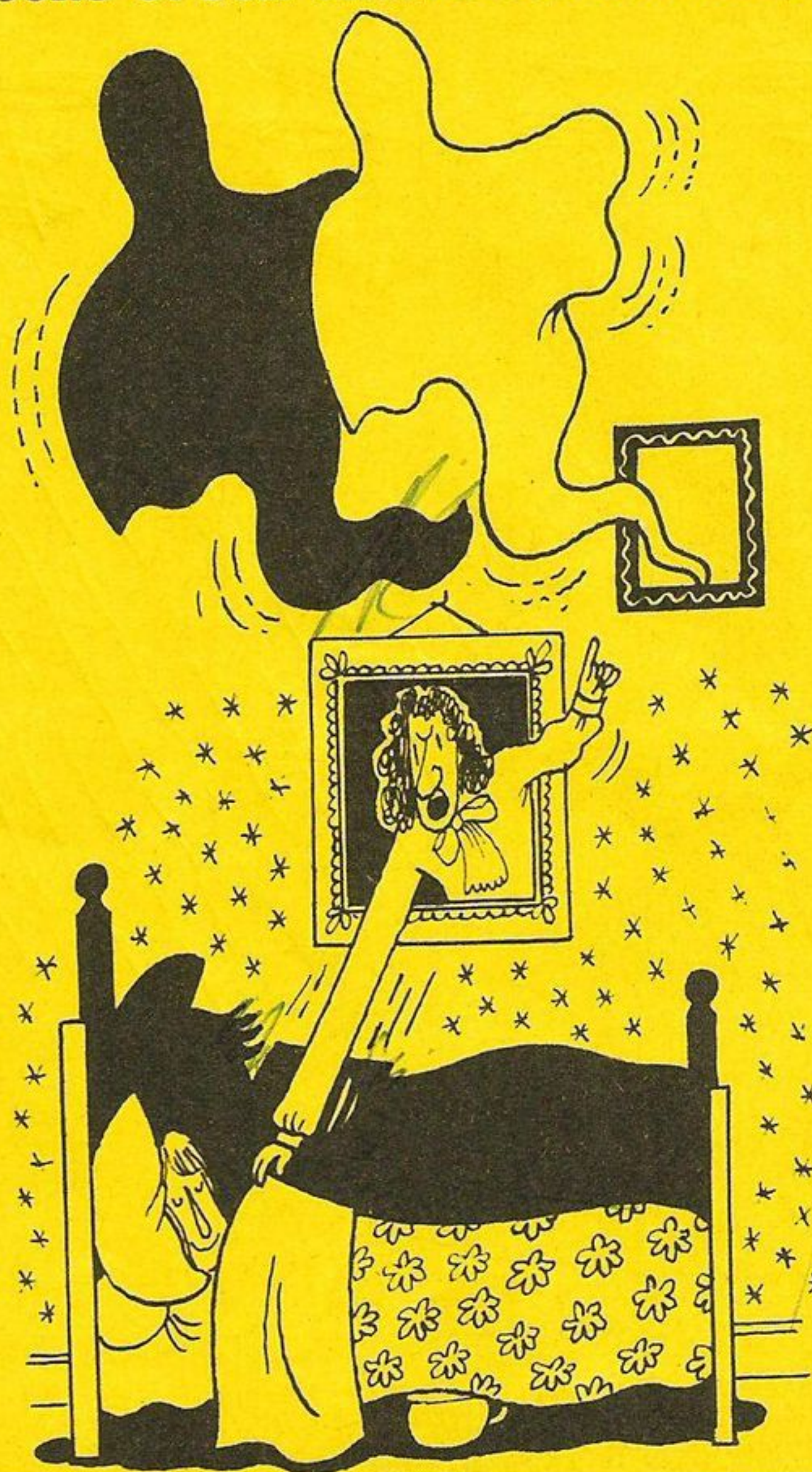
## 5. RESSEMBLANCES \*\*

Bien que le lieu et le sujet soient très différents, l'image du haut et l'image du bas ont en commun cinq ressemblances. Lesquelles?



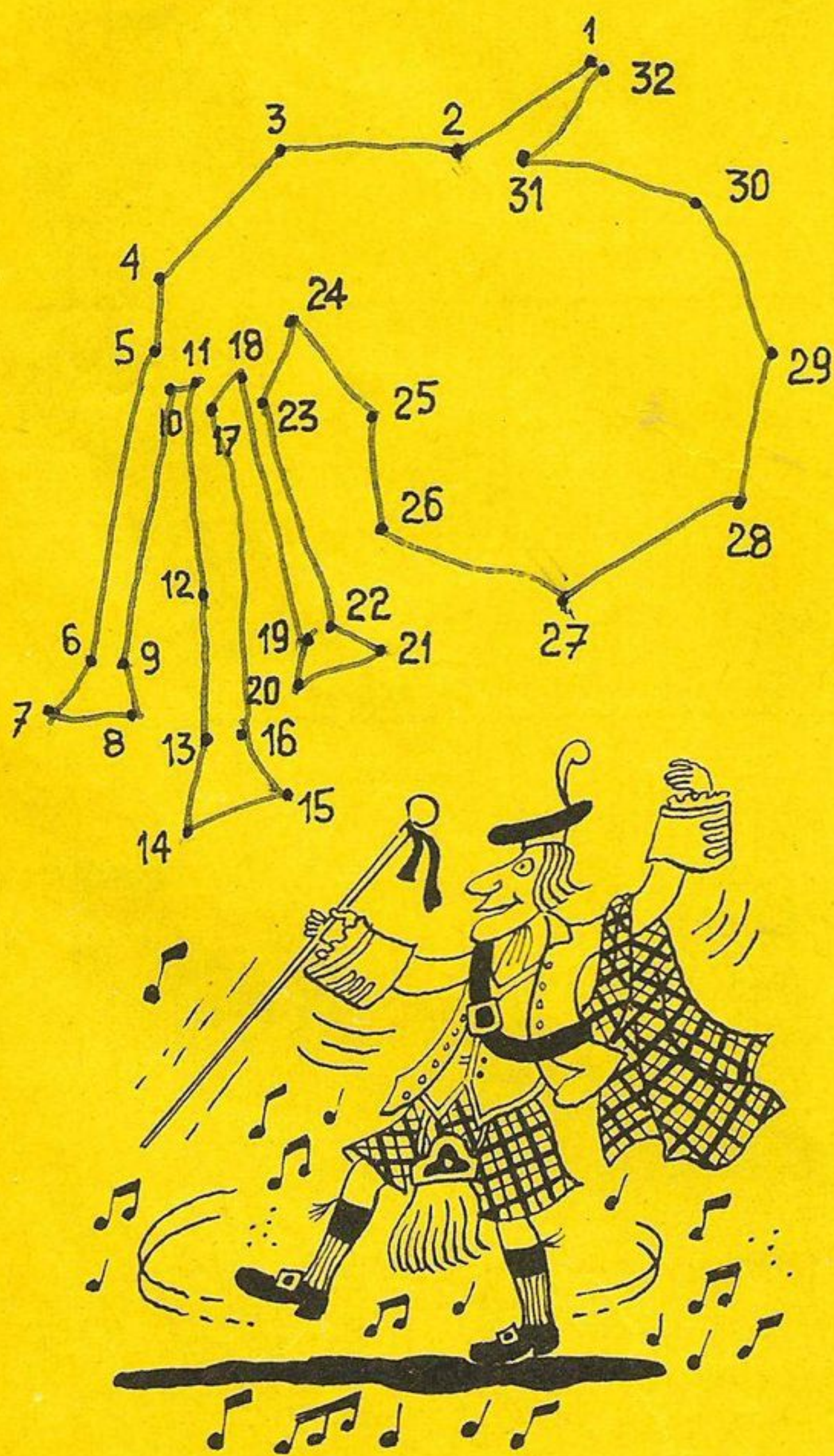
## 6. OMBRES AU PAYS DES OMBRES \*\*

Sans te laisser effrayer par ce gag fantomatique, trouve les sept différences qui existent entre cette scène et son ombre sur le mur.



## 7. JEU À POINTS \*

Qu'est-ce qui fait danser ce joyeux Écossais?



## 8. \*



Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Code des couleurs :

1 - blanc 2 - jaune 3 - bleu  
4 - vert clair 5 - rouge 6 - noir  
7 - gris clair



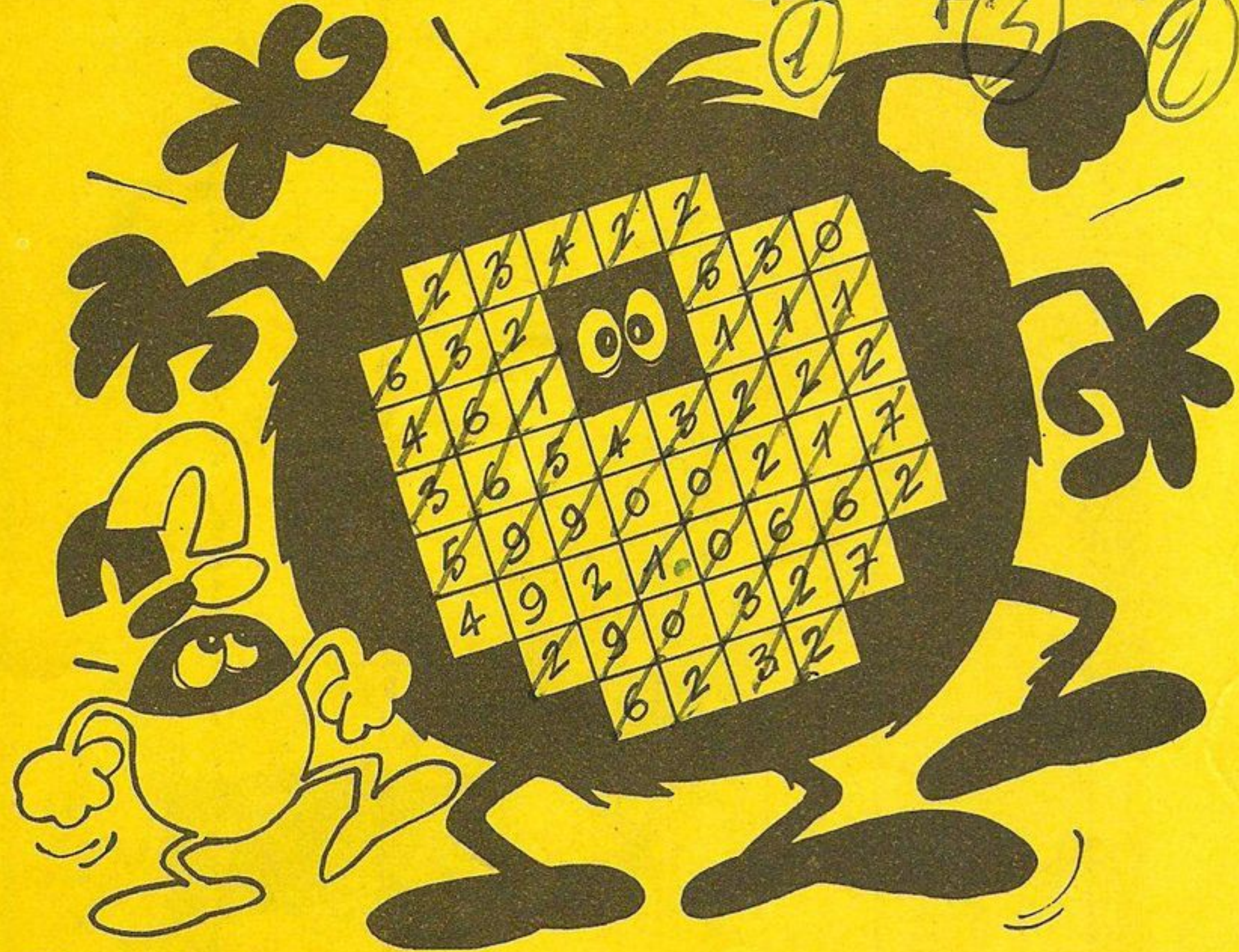


## LE JEU D'ÉLECTRONIX \*\*\*

### LE BIFTOU NUMÉRIQUE ET MONSTRUEUX

Il s'agit simplement de noircir, dans les cases de la grille, tous les nombres que voici (ils sont inscrits horizontalement ou verticalement) :

00217 10 290 30038 222 23422  
662 327 6232 632 461 36543  
2366 40102 25122 530 599 111

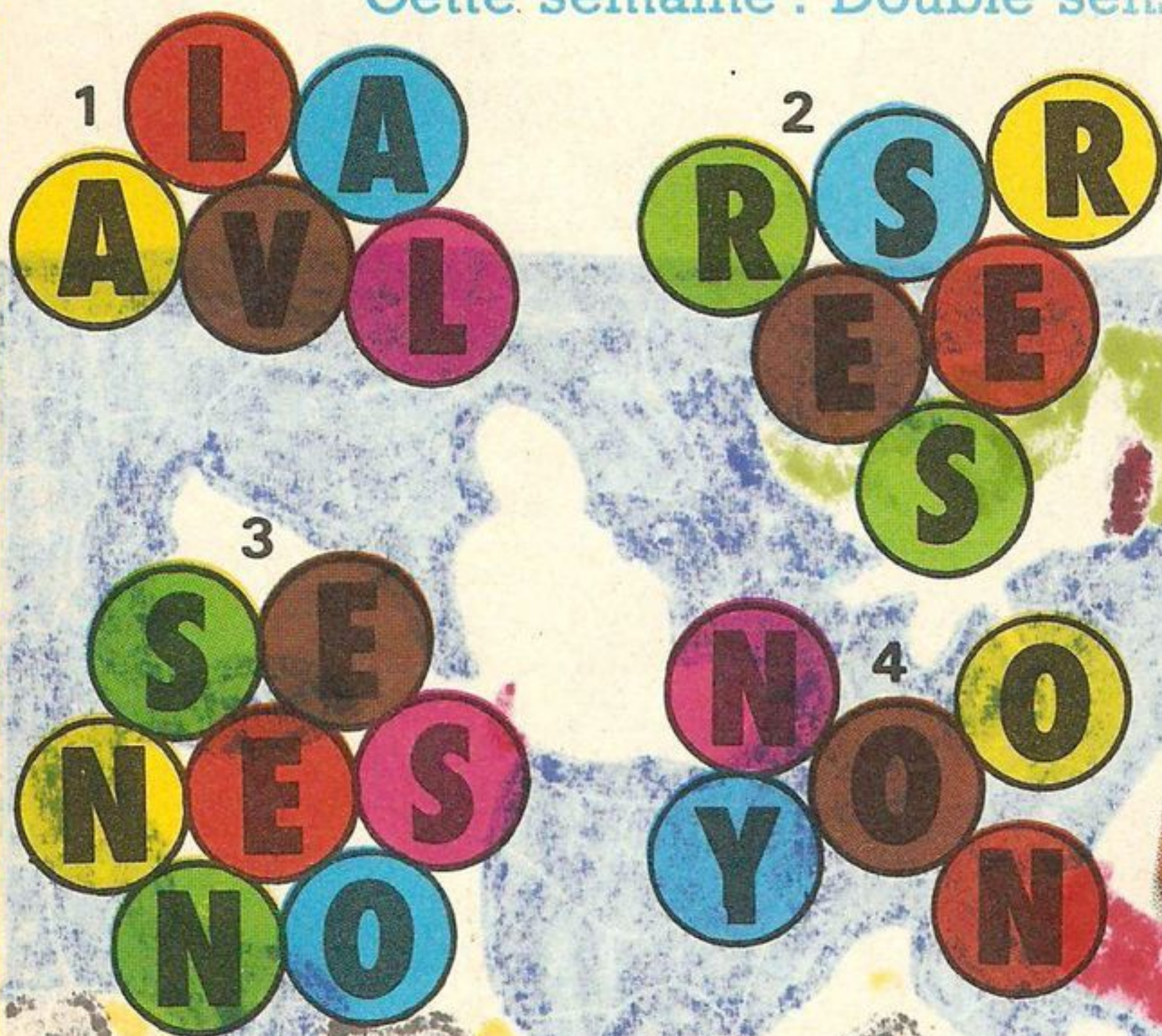


Attention! Quand deux nombres se croisent, un même chiffre peut servir deux fois.  
Quand tu auras terminé, le chiffre mystérieux apparaîtra dans les cases restées blanches.

## 10. LES JEUX EN COULEUR DE:

# smarties

Cette semaine : Double sens.



En assemblant dans le bon ordre les lettres de chacun de ces quatre groupes, tu obtiendras quatre noms de villes qui, non seulement commencent et finissent par la même lettre (comme SMARTIES), mais qui sont, en plus, palindromes - ce qui veut dire qu'on peut les lire aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche.

## 11. FAIS LA CHAÎNE \*\*

En allant de l'image A à l'image H, fais entrer les 8 images dans la chaîne. Chaque image est reliée à celle qui la précède et à celle qui la suit par un petit détail, une certaine ressemblance...





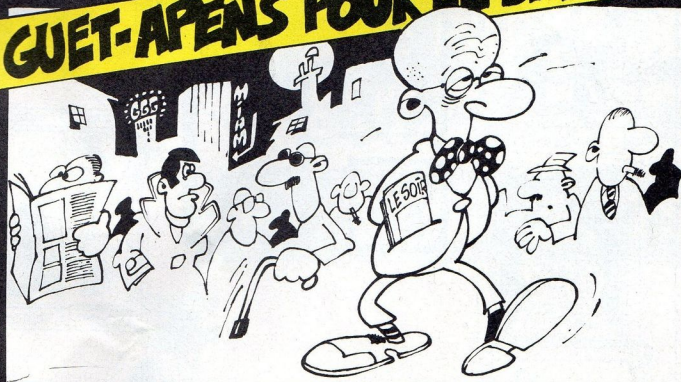
## Les énigmes de

TIM



**GUET-APENS POUR LE SAVANT**

PAR DIRICK



Tim assure la protection du célèbre professeur Bidultz qui vient de mettre au point une formule de la plus haute importance. Bidultz regagne paisiblement son hôtel, en fin de journée.



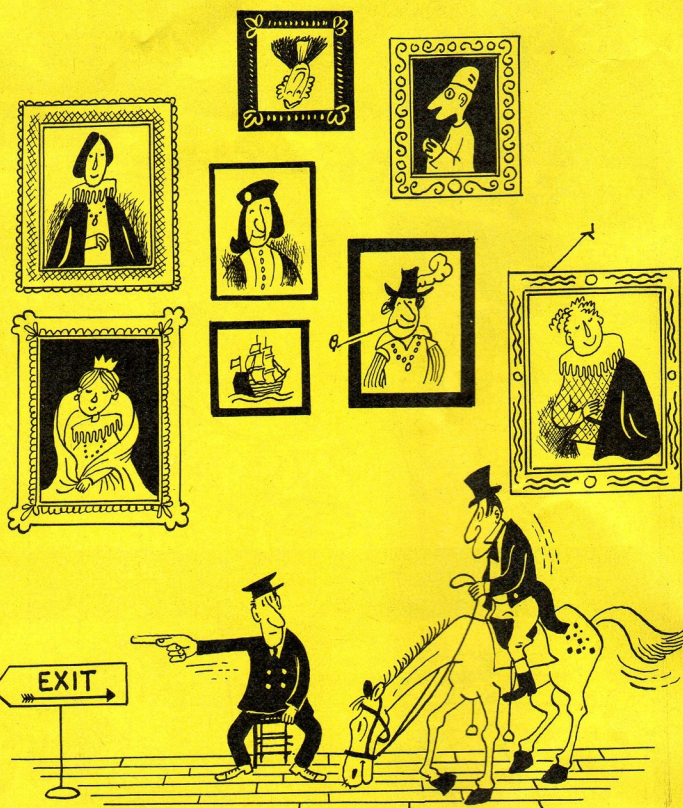
Tim observe les trois autres clients de l'hôtel qui rentrent à la suite du savant.



Lorsque Tim pénètre à son tour dans l'hôtel, il découvre le professeur... qu'on a attaqué, ficelé, fouillé, et enfermé dans le placard à balais. Et la formule a disparu!... Mais Tim connaît le coupable. Et toi?



Le cheval dans le musée, c'est déjà une anomalie... Mais il y en a bien d'autres. Lesquelles?



## 1. FANTÔMES À BULLES D'ÉCOSSE

1 B - 2 C - 3 A - 4 E - 5 D.

## 2. FLÉCHOPIF

**HORizontalement :** Ma - Clan - Il  
- Mouton - Scènes - Ose - Os - Égale  
- Big pipe - Saint - Ré - Fantôme.  
**Verticalement :** Écossais - Luce -  
Gain - Mate - Epi - Ânon - Gin - Né -  
Apt - Sole - Ré - Ale - Se - Té.

#### 4. LEQUEL EST PATRICK ?

C'est l'écossais n° B.

## 5. RESSEMBLANCES

Le cercle de la cible et la tête du corbeau – Le tabouret et la selle – Le drapeau noir et l'œillère – Les cheveux du barman et la touffe d'herbe à droite – Le cœur sur l'étiquette et le cœur gravé.

## 6. OMBRES AU PAYS DES OMBRES

La forme des bois du lit à la tête  
comme au pied – Les cheveux du  
dormeur – La forme du dessus-de-lit  
– L'oreiller recourbé – L'épaule du  
fantôme – La pointe du drap – La  
forme de la tête du fantôme.

## 9. LE JEU D'ÉLECTRONIX

Le nombre est 492.

## 10. LE JEU EN COULEURS DE SMARTIES

Les villes sont :

1 : Laval - 2 : Serres - 3 : Senones - 4 :  
Noyon.

## 11. FAIS LA CHAÎNE

A et E : le bout du cornet et la ceinture; E et B : la mousse et le nuage; B et F : la casquette et la bombe; F et C : la queue du cheval et les flammes du monstre; C et G : les cornes du monstre et les cornes du fantôme; G et D : les étincelles de la bombe et les claquements de doigts; D et H : le béret.

## 12. L'ÉNIGME DE TIM

Le professeur Bidultz porte le journal *Le Soir*. Tim l'a remarqué. Or, lorsque le professeur se retrouve dans le placard à balais, on voit près de lui le journal *Le Midi*. Le gangster est donc le personnage qui lisait *Le Midi*. Dans sa précipitation, il s'est trompé de journal, et il se retrouve donc avec *Le Soir*... le journal du professeur!

### 13. UN RÉBUS

L'orgueil est l'apanage des sots.  
(L'orgue - Œil - Haie - La - Pas - Nage  
- Dé - Seau.)

## 14. ANOMALIES AU MUSÉE ÉCOSSAIS

Les étriers trop bas - La pipe sortant du tableau - La corde d'un tableau fixée d'un seul côté - Le doigt du gardien - Il manque un pied à la chaise - Un tableau est à l'envers - Le panneau et la flèche d'EXIT ne sont pas dans le même sens...



**80 F  
D'ÉCONOMIE**

Même si le prix de PIF augmente, toi, abonné, tu ne paieras que 6,45 F.

**1300 PAGES DE RIRE**

**+ 850 PAGES D'AVENTURES**

**+ 350 PAGES DE JEUX**

**+ 300 PAGES DE REPORTAGES**

**+ 52 GADGETS SUPER EXTRA**

**= 336 F SEULEMENT**  
au lieu de 416 F

soit **80 F D'ÉCONOMIE**

ou encore **10 NUMÉROS GRATUITS**

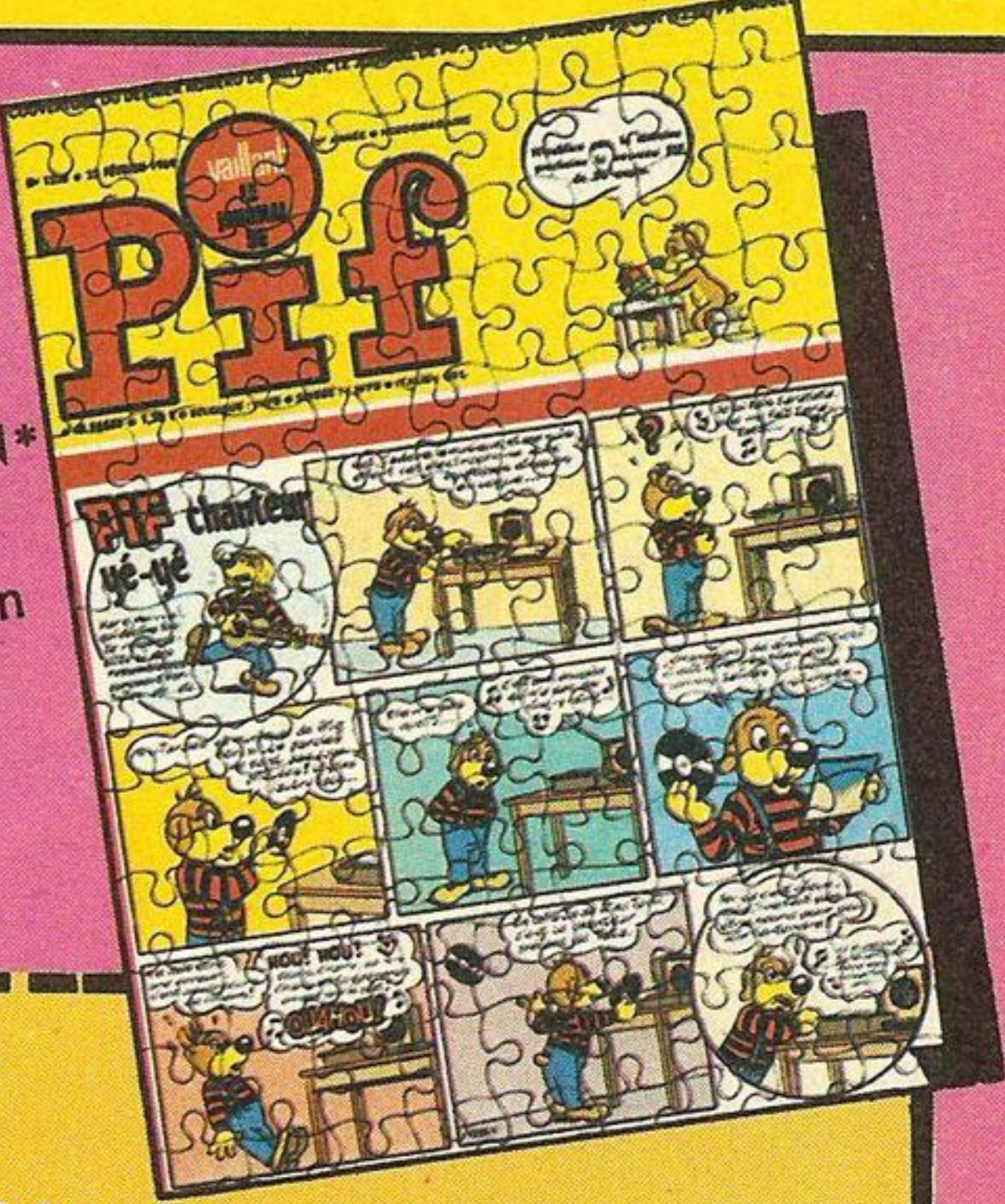
52 numéros pour le prix de 42!

Parles-en vite avec tes parents.



**EN CADEAU  
CE MAGNIFIQUE  
PUZZLE PIF\***

\* Pour tout nouvel abonné d'un an



83 18 03

**JE M'ABONNE AU NOUVEAU PIF**

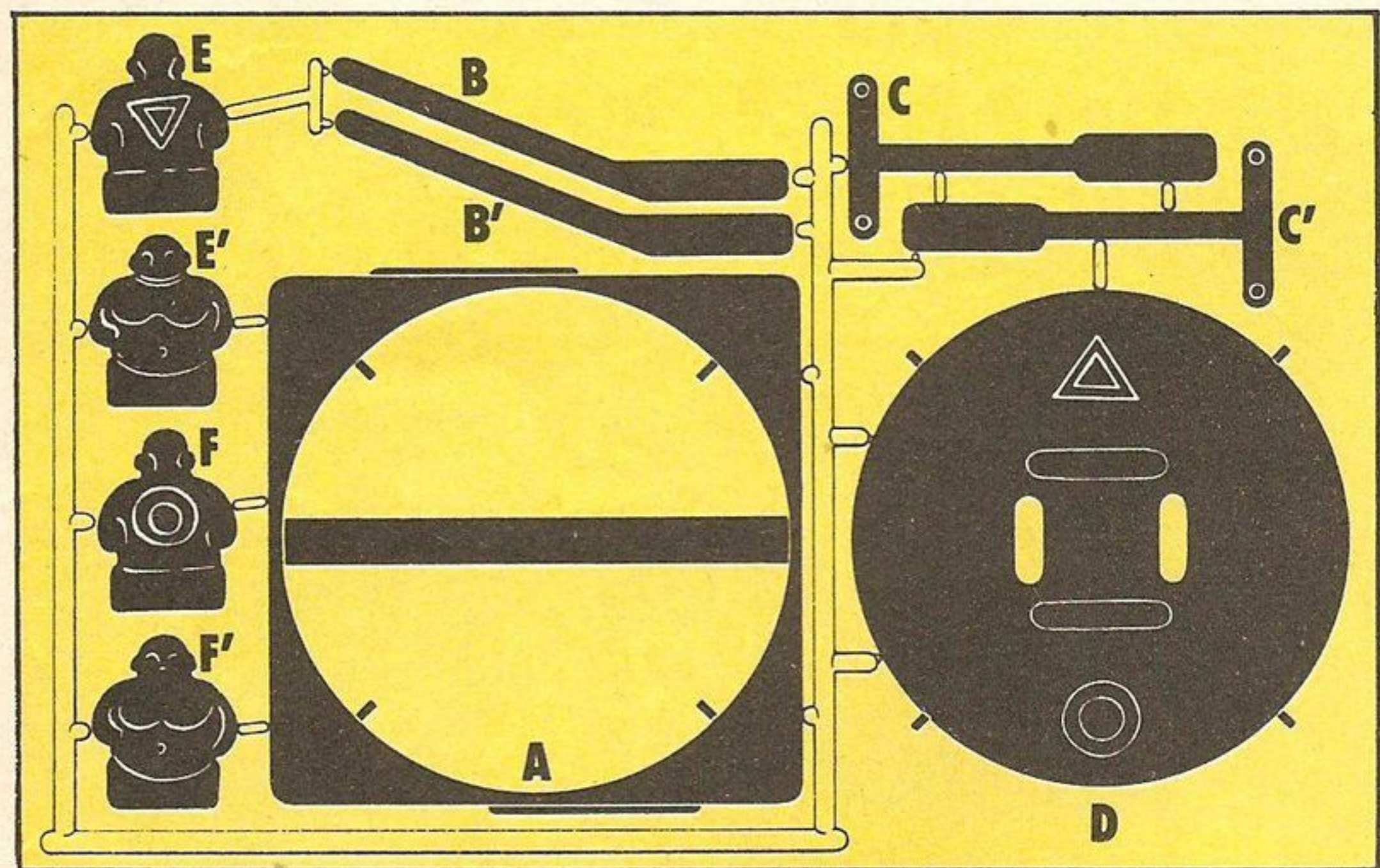
- ☐ 00 OUI. Je souhaite souscrire un abonnement d'un an au nouveau PIF et réaliser ainsi une économie de 80 F. Je recevrai 52 numéros alors que je vous en paie 42. Vous m'enverrez prochainement le puzzle PIF. C'est mon cadeau de bienvenue.  
☐ France et DOM-TOM : 336 F. ☐ Étranger : 450 F.
- ☐ 01 NON. Je préfère souscrire un abonnement à six mois et réaliser une économie de 32 F. Ci-joint mon règlement de 176 F. Envoyez-moi en cadeau un album "La fabuleuse histoire de PIF" (Étranger 250 F).
- ☐ 02 NON. Je préfère souscrire un abonnement à trois mois. Je recevrai 13 numéros pour le prix de 12. Ci-joint un règlement de 96 F. (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau un poster en couleur d'un personnage du nouveau PIF.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
 Téléphone \_\_\_\_\_  
 Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19 \_\_\_\_\_

J'établis mon règlement à l'ordre de **BRED/VAILLANT** (et non pas SERP). Bon à retourner à :  
 SERP - Gestion abonnements Pif - B.P. 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX.  
 Offre valable jusqu'au 30-09-83.



# ES SUMOS



A l'aide d'une paire de ciseaux, dégrappe tous les éléments de ton gadget.



## COMMENT JOUER AU COMBAT DES SUMOS?

Tu peux jouer seul, mais l'idéal est de jouer à 2. Le but du jeu est d'éjecter le sumo adverse du ring. Pour cela, il faut pianoter sur les touches B et B' qui actionnent le ring et qui amènent les lutteurs sur les éjecteurs C et C' commandés par les touches C et C'.

La semaine prochaine

**TON GADGET**

# LES LUNETTES A VOLETS

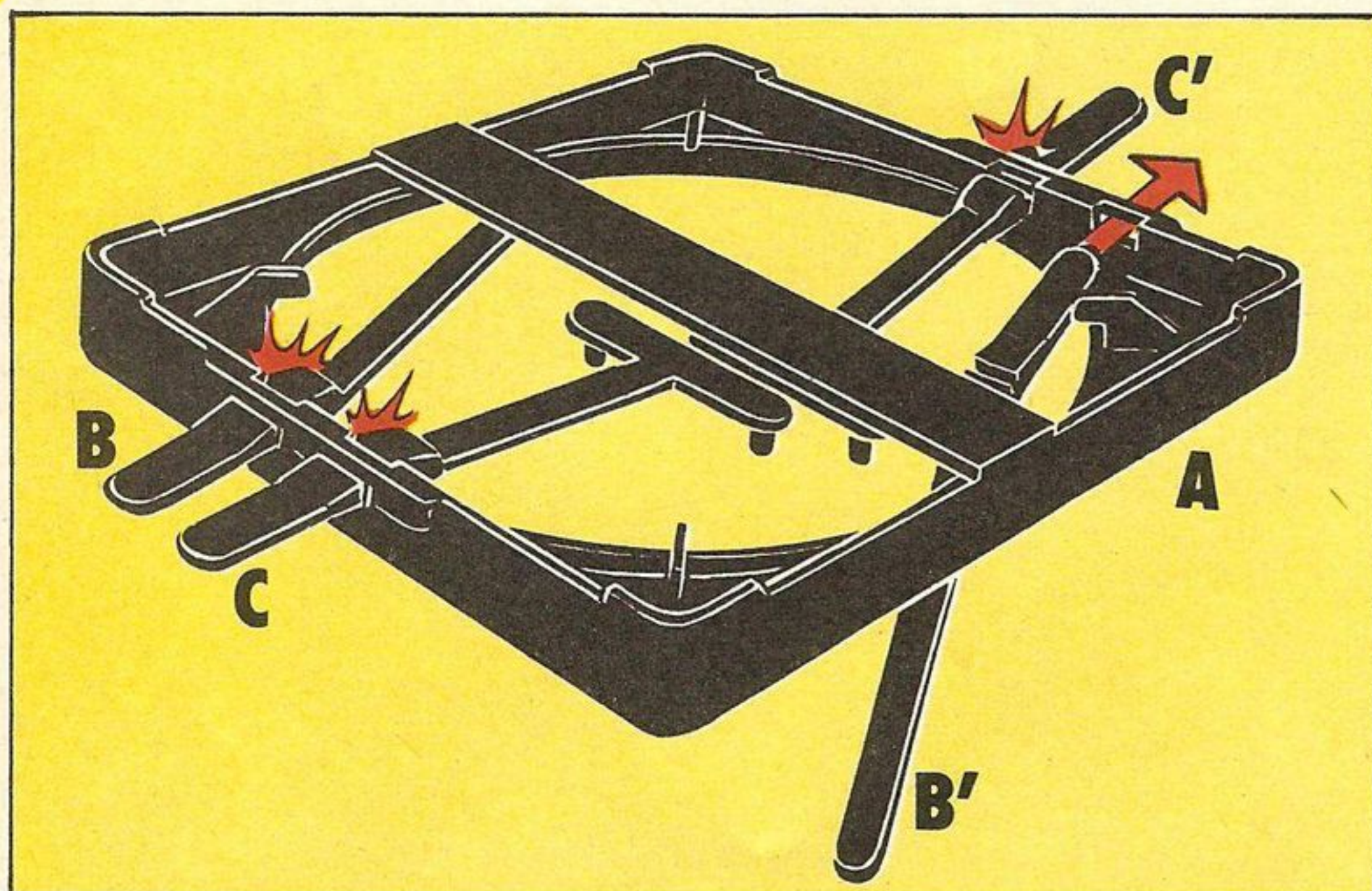




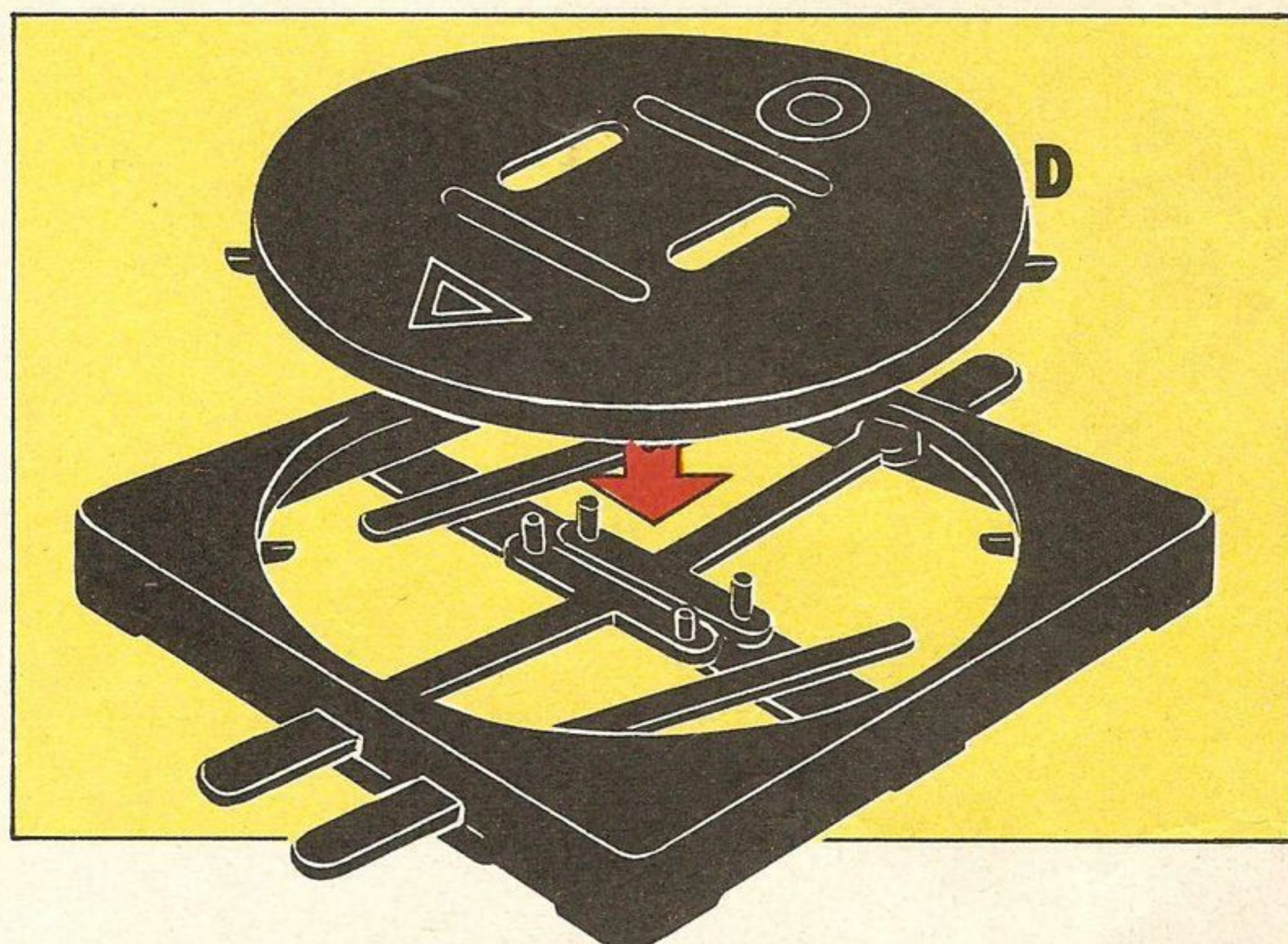
**ton  
gadget**

# LE COMBAT D

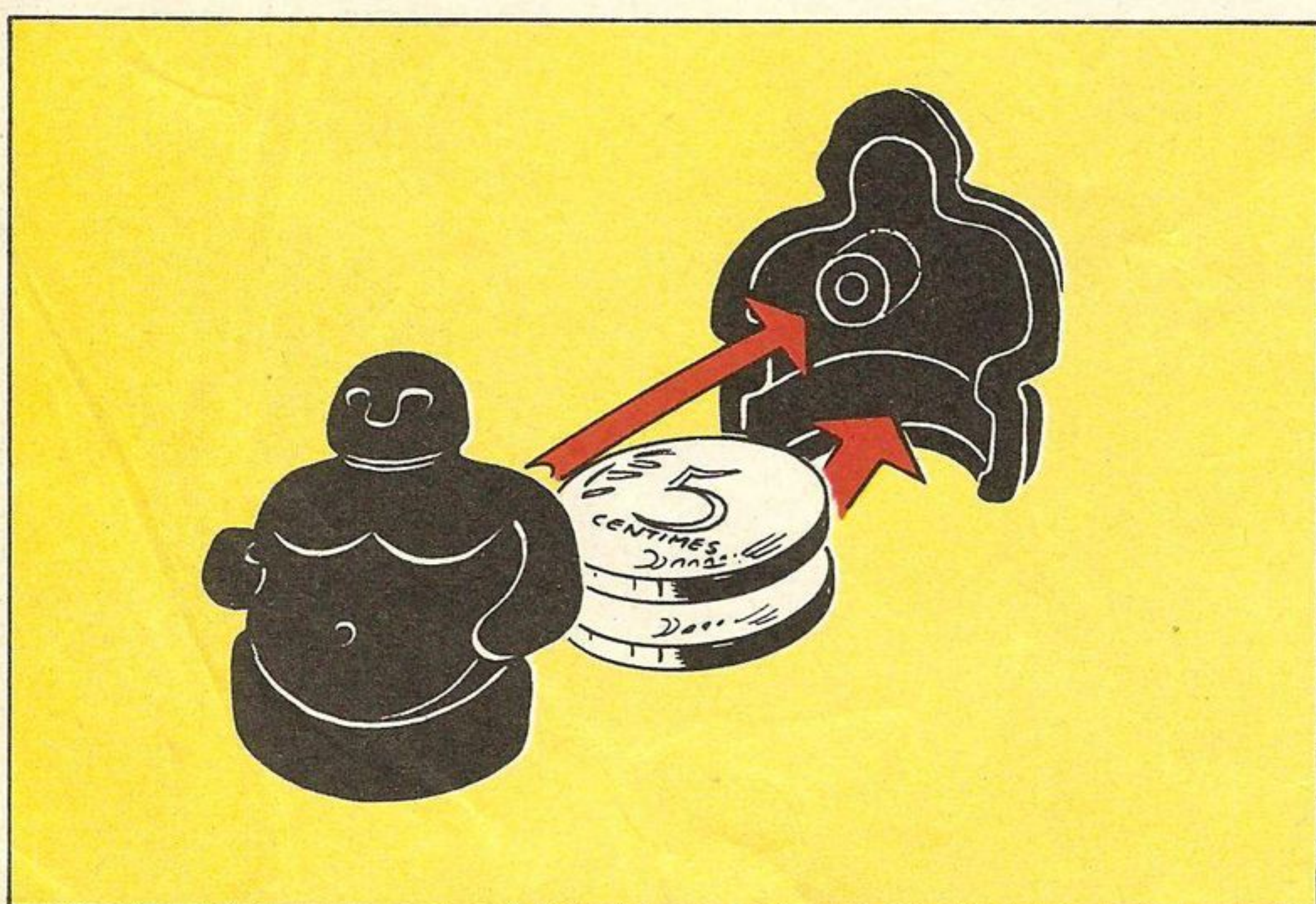
Imagine un peu 400 kg de chair fraîche et de muscles en train de se bagarrer... Impressionnant, non? Grâce à Pif, tu vas pouvoir combattre avec ces fameux lutteurs japonais, les sumos. Maîtrise, sang-froid, coup d'œil et doigté sont indispensables à ton sumo, si tu veux qu'il fasse mordre la poussière à son adversaire.



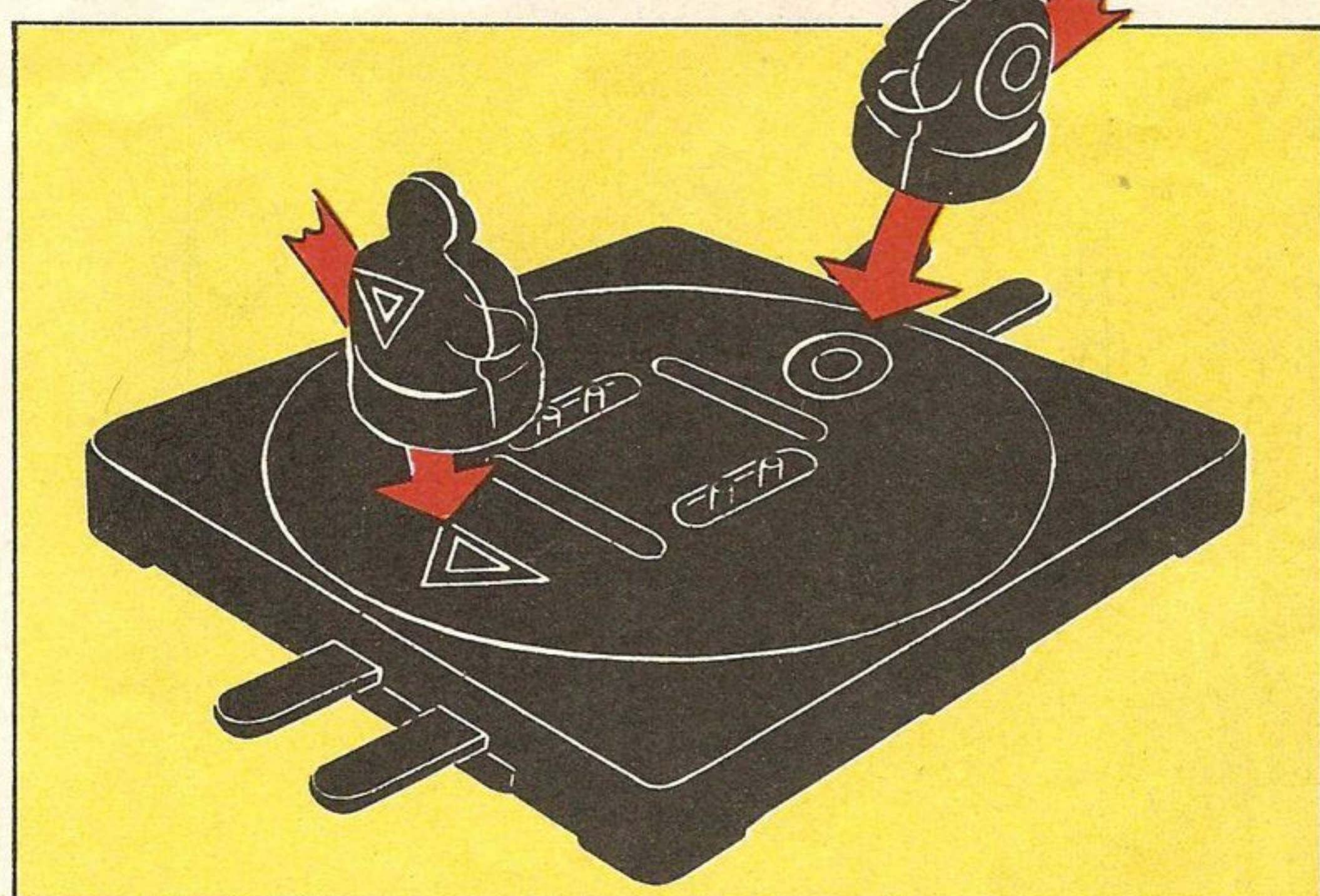
① Assemble sur le socle A, les 2 leviers bouge-plateau B et B'. Procède de la même manière avec les 2 leviers éjecteurs C et C'. Sur le dessin, le socle est à l'envers.



② Une fois les 4 leviers mis en place, installe le ring D.



③ Assemble les 2 moitiés des sumos E et E'; pratique de la même manière pour F et F'. Il ne te reste plus qu'à lester les 2 lutteurs avec 4 pièces de 5 centimes (2 pièces pour chaque sumo).



④ Chaque lutteur est identifié par un symbole : cercle et triangle. Pose chacun des sumos sur son emplacement correspondant : cercle ou triangle.

**POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES SUMOS,  
REPORTE-TOI À LA RUBRIQUE PIF-MAGAZINE**

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



LE NOUVEAU

**Pif**

N° 736

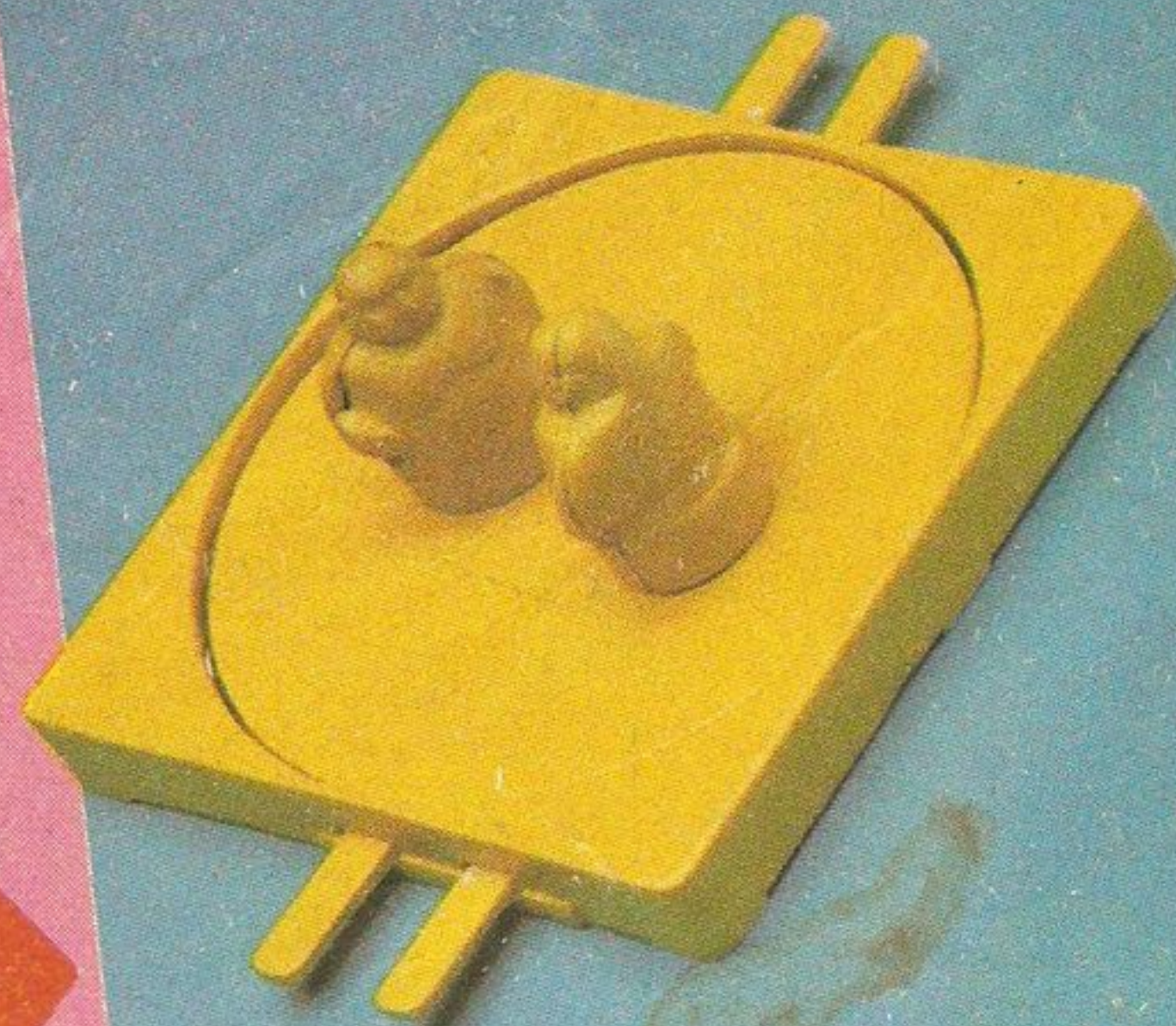
# LE COMBAT DES SUMOS

8F.

**FAIS-LEUR MORDRE  
LA POUSSIERE!**

Boutin / ATLAS PHOTO

**TON GADGET**



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : mai 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7262, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547

2806